

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System



特集 コンストラクションの野望

●吉田工務店の応募作の中から選び抜かれた優秀作のデータ集
●アドバンテックスワークス作品「パーフェクトトコイアンガル」

特別付録

MSX SOFT CATALOG'89

総ページ数164 | 240を超えるソフトの数々が炸裂!!

SONY



**MSX界の
実力機だ!**



① ゲームが作りたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール (F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林君の例を見よう!

② 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

③ FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。



④ 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

⑤ 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。



ついに、ゲームデザイン

**さあ
体験!!**



もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」をつくりはじめたぞ

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

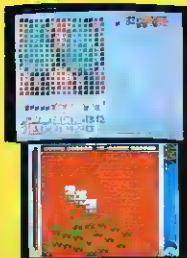
ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!



小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくる。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。



Step 3 グラフィックエディター大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色を使い、画面にグラフィックを描けるんだ。そのボクはここに「DEMERON」のタイトル画面のタイトル画をくっちゃったぞ





ゲームの流れは変わった。

あそぶ
時代

から

つくる
時代

へ。

F1XDJ

■3.5インチ(FDD)内蔵 ■(スピコン)(連射ターボ)搭載 ■<ポーズボタン>機能付 ■<集中インジケータ>装備
■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■<2スロット>装備

HB-F1XDJ **MSX2+** **新・発・売**

標準価格 69,800円

ついに出了!

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 **F1XDmk2**

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属 ■3.5インチ
<FDD>内蔵 ■<スピコン> <連射ターボ>搭載 ■<ポーズ
ボタン>機能付 ■<集中インジケータ>装備 ■メイン
RAM64KB、V-RAM128KB実装 ■「プログラミング」
の楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■<2スロット>装備

HB-F1XDmk2 標準価格 49,800円



MSXパソコン登場だ!

**4 FM音源、ミュージック
エディターを操作して...**



なんといっても音楽が必要だ。ツールのFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスライスできるんだ。

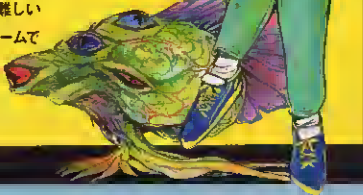


小林君のつくったデモン最終画面だ!

「井上、加藤、見てるか?
どうとうボクは
オリジナルゲームをつくったぞ!」

**5 プログラミング解説本を見て、全てを
一枚のディスクに収め、完成だ。**

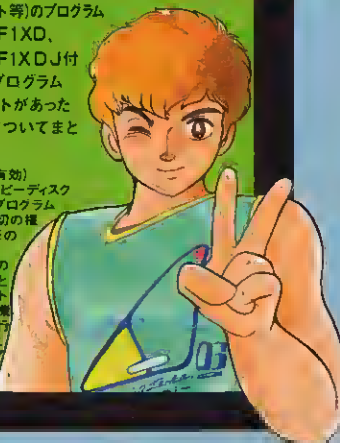
ボクはオリジナルシューティングゲーム「デモン」を完成したんだ。XDJの「ゲームプログラミング解説本」の「ゲームプログラミングツール」を使えば、ぶつうなら難しいつくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームででるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルゲームをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームイナなんだぜ!!



全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!
自作ソフトを応募して欲しい!!
「ヒットヒットスタッフになろう!!」ソニープログラミングコンテスト

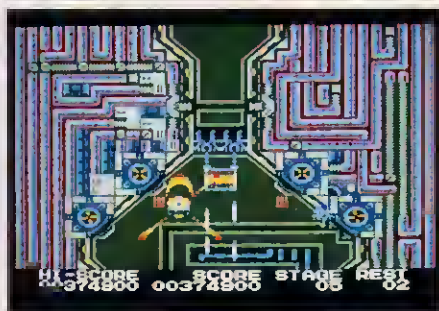
■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム
■小林ツクリウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ)付属または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム
■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください

●応募期間 '88年12月1日～'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト、フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー側に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかにアイデア、テクニック、クラフチック、ひょうきんきなど、を評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットヒットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン、周辺機器、ソフト)のモニター(モニターは返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様に「ソニーオリジナル」スタジオアムジャンパーをプレゼント。くわしくは、店頭ポスターチラシ又は本誌1月号(12月8日発売)をご覧ください。

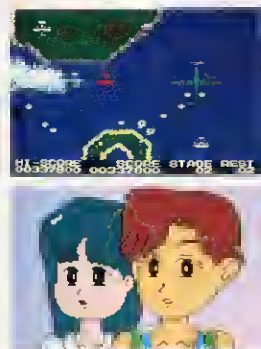


Magazine for Home Personal Computer System

特集 コンストラクションの野望



いままで、コンピュータの知識がないばかりにゲームを作れなかった人たち。その人たちの中にも、素晴らしいアイデアや卓抜したセンスを持った人がいる。じっさいに『吉田工務店』や『アドベンチャースクール』で作られたゲームがMSXマガジン編集部になくさん寄せられた。今回の特集は、その中からとくに優秀な作品を紹介するぞ。



■ 今月はアツとおどろくTOP30

MSX SOFT TOP30

■ キミの意見を原稿用紙にぶつけよう

5周年! MSXマガジン

■ おーかしの人は、いいましたあ〜

RETRO-MSX

■ メンタンピン、ドラドラ、技あり一本!

MSXゲーム指南 技あり一本

■ 新連載! いろんなもの作ります

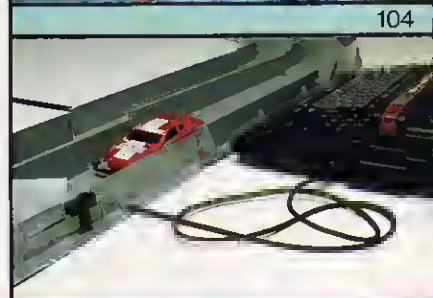
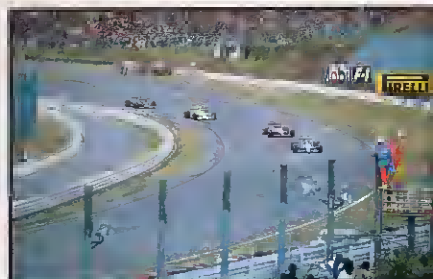
ハードウェア事始め

■ MSX2+の内部にすどくメスを入れるテクニカル探検隊

MSX2+テクニカル探検隊

■ コンピュータで勉強するって楽しいぞ

CAI Community Plaza





イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録

MSX SOFT CATALOG'89

'88年に発売されたすべてのソフトを網羅。ユーザー必携の1冊だぞ！

ショート・プログラム・アイランド

| | | |
|-------------|---------------------|-----|
| ①メテオライト | 横スクロールするシューティングゲームだ | 188 |
| ②ギャングラー | ツボの移動に目を凝らしてね | 189 |
| ③フルーツドリーム | うーん、メロンを食べたくなっちゃった | 190 |
| ④タイニー15パズル | AからOまで、順番どおりに並べ直せ | 191 |
| ⑤ファイブスターペンペ | ペンペシリーズ最新作は迷路脱出ゲーム | 192 |
| ⑥REVERSE | 頭がハニックになることうけあいのパズル | 193 |

■ソフトハウスのナマの声をお届けいたします！ 154

ウハウハ😊ソフトハウス日記

■お正月とウーくんは、とっても親密な関係なの!? 160

帰ってきたウーくんのソフト屋さん

■FM音源用ツールが増えてきましたねっ 164

MUSICピョピョ

■おヒマなら、きてよネット! 168

おもしろNETWORK

■いつもおならなM通なんだわさ 180

MSX通信

■発表! '88下半期堀井賞・木屋賞 186

MSXソフトウェアコンテスト

NEWSOFT

| | |
|----------------------|----|
| サイオブレード | 10 |
| きまぐれオレンジ☆ロード | 12 |
| サイコワールド | 14 |
| コナミゲームコレクションVol.3、4 | 16 |
| バランス・オブ・パワー | 18 |
| テラクレスタ | 20 |
| 死霊戦線2 | 21 |
| エグザイルII | 22 |
| プロ野球ファミリースタジアム(仮称) | 23 |
| ディスクステーション2号 | 24 |
| GCALC | 25 |
| 今夜も朝までばわふるマーじゃん2 | 26 |
| 雀豪1 | 27 |
| 居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀 | 27 |
| DOVE | 28 |
| ウォーニング | 28 |
| 機動戦士ガンダム〜モビルスーツフィールド | 29 |
| 琥珀色の遺言 | 29 |
| 白夜物語・ウインチェスター家の末裔 | 30 |
| 新九玉伝 | 30 |

最新ゲーム徹底解析

| | |
|-------------------|-----|
| ゴーパーの野望〜EPISODEII | 94 |
| スナッチャー | 100 |
| FI-GP in SUZUKA | 104 |
| ゼビウス | 110 |
| ラスト・ハルマゲドン | 114 |
| スーパー大戦略 | 118 |
| べんぎんくんWARS2 | 122 |
| BUSINESS | 124 |

SOFTWARE REVIEW

| | |
|---------------|----|
| ぎゅわんぶらあ自己中心派 | 32 |
| アルギースの翼 | 34 |
| 王家の谷 エルギーザの封印 | 36 |

| | |
|-------------|-----|
| INFORMATION | 174 |
| EDITORIAL | 194 |

MSX SOFT TOP 30



今月は大激動のTOP30になってしまいました。上位5本のうち新顔が4本も！ 珍しいほどの変貌ぶりだね。ディスクステーション創刊号は圧倒的な差をつけての1位。なかなかやってくれますなあ。それにしても先月までの3大勢力はもののみごとに打ち落とされちゃった。さて、新勢力がこれからどこまで伸びるか、楽しみだね。

注目
ソフト

順位

先月の
順位

ソフト名

- | | | |
|---|----|----------------------|
| ↑ | 1 | — ディスクステーション創刊号 |
| ↑ | 2 | — ラスト・ハルマゲドン |
| | 3 | 5 FMパナアミューズメントカートリッジ |
| ↑ | 4 | — マイト・アンド・マジック |
| ↑ | 5 | — グレイテストドライバー |
| | 6 | 2 イースⅡ |
| ↑ | 7 | — めぞん一刻・完結篇 |
| | 8 | 3 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン |
| | 9 | 6 インターの復活 |
| | 10 | 4 王家の谷 エルギーザの封印 |
| ↑ | 11 | — ウイングマンスペシャル |
| | 12 | 12 信長の野望・全国版 |
| | 13 | 11 三國志 |
| | 14 | 1 THEプロ野球 激突ペナントレース |
| | 15 | 9 アレスタ |
| | 16 | 24 シンセサウルス |
| | 17 | 10 パロディウス |
| | 18 | 7 エグザイル |
| | 19 | 13 クリムゾン |
| | 20 | 28 ファンタジー |

ジャンル



アクション



ロールプレイング



アドベンチャー



シミュレーション



パズル



アプリケーション



テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年10月1日から10月31日までの期間が対象となっています。

| メーカー名 | 対応機種 | メディア | 価格 | ジャンル | 得点 |
|------------------|--------------|---------------------|--------------------|------|------|
| コンパイル | MSX2 | 2DD | 1,980円 | | 6330 |
| プレイングレイ | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 3340 |
| パナソフト | MSX | メガROM+SRAM | 7,800円 | | 2860 |
| スタークラフト | MSX2 | 2DD | 9,800円 | | 2260 |
| T&Eソフト | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 2250 |
| 日本ファルコム | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 2110 |
| マイクロキャビン | MSX2 | メガROM | 7,800円 | | 1900 |
| 光栄 | MSX MSX2 | メガROM+SRAM | 9,800円 9,800円 | | 1850 |
| ナムコ | MSX2 | メガROM | 6,800円 | | 1440 |
| コナミ | MSX MSX2 | メガROM メガROM | 5,800円 5,800円 | | 1420 |
| エニックス | MSX2 | 2DD | 7,800円 | | 1410 |
| 光栄 | MSX MSX2 | メガROM メガROM+SRAM | 9,800円 9,800円 | | 1370 |
| 光栄 | MSX MSX2 | メガROM メガROM+SRAM | 12,800円 14,800円 | | 1200 |
| コナミ | MSX2 | メガROM | 5,800円 | | 1190 |
| コンパイル | MSX2 | メガROM | 6,800円 | | 1110 |
| BIT ² | MSX MSX2 | メガROM メガROM | 6,800円 6,800円 | | 740 |
| コナミ | MSX | メガROM | 5,800円 | | 710 |
| 日本テレネット | MSX2 | 2DD | 8,800円 | | 650 |
| スキップトラスト | MSX2 MSX2 | メガROM+SRAM 2DD | 7,200円 6,800円 | | 490 |
| ボーステック | MSX2 | 2DD | 9,800円 | | 450 |

| 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 | メーカー名 | 注目ソフト | 順位 | 先月の順位 | ソフト名 | メーカー名 |
|-------|----|-------|----------------|-------------|-------|----|-------|-----------------|--------|
| | 21 | 16 | コナミの新10倍カートリッジ | コナミ | | 26 | 15 | F-1スピリット | コナミ |
| | 22 | 14 | ドラゴンクエストII | エニックス | | 27 | 21 | 日本語MSX-WriteII | アスキー |
| | 23 | — | フィードバック | テクノソフト | | 28 | 23 | 麻雀悟空 | シャノアール |
| | 24 | 22 | ハイドライド3 | T&Eソフト | | 29 | 25 | ワールドゴルフII | エニックス |
| | 25 | 17 | イース | ソニー/日本ファルコム | | 30 | 18 | パナミュージメントカートリッジ | パナソフト |

1 ディスクステーション創刊号

●アプリケーション ●コンパイル

ゲームじゃないのにいきなりトップの座におどり出た『ディスクステーション創刊号』。お見事なことではほんとに。付録のソフトカタログの下半期TOP30でも、創刊準備号ががんばっているし。やっぱりみんな、一刻も早く新作ゲームを試してみたいんだね。

この号は、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』、『ゼビウス』といった超話題作がぎっしり詰まっているのだ。そりゃあ買いたくなるのも無理はないよね。ディスクステーションの発売日は偶数月の8日(Mマガと同じだよ)。売り切れないうちにどうぞ!



2 ラスト・ハルマゲドン

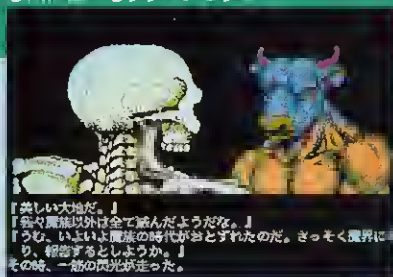
●FM ●ブレインレイ

本格派ロールプレイングとして発売前から話題沸騰の『ラスト・ハルマゲドン』が、やっぱりものすごい勢いで上がってきたぞ。いきなりの2位だものね、拍手拍手。

舞台は人類が滅亡した後の地球。そして主役はなんとモンスターで、敵がエイリアンと

くればなんだかおぞましい感じがしちゃう。でもその数奇性が、かえってゲームを面白くしてるんだよね。お年玉で買おうって思っている人も多いんじゃないかな。

さてさてこのすさまじい勢い、来月はどうなるのでしょうか。お楽しみに。



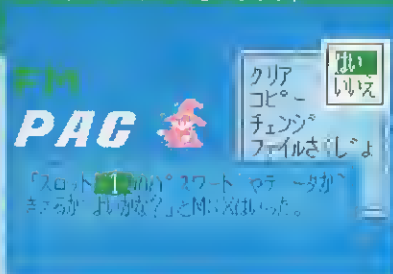
3 FMパナミュージメントカートリッジ

●アプリケーション ●パナソフト

2ヵ月連続の5位から、3位へと着実な進歩をとげた『FMパナミュージメントカートリッジ』。アプリケーションなのにこの人気っていうのはさすがだ。それに大先輩の『パナミュージメントカートリッジ』も、ぎりぎりの30位でまだまだ健在なのです。たぶんこの

FMPACも、これからしばらくTOP30に君臨することになるでしょう。

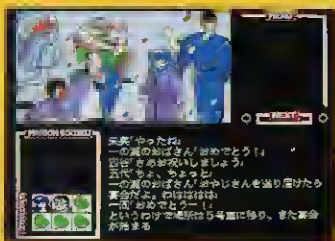
ゲームミュージックをただのBGMとしてだけじゃなくて、一人前の音楽として楽しむ人が増えてきているんだね。さてさて来月は、1位の座をねらい打ち、かな?



今月の注目ソフト

7位 めぞん一刻・完結篇

発売早々いきなり7位にはいってしまいました。さすがに幅広いファンを持つ『めぞん一刻』だ。それにこれが完結篇だから、あこがれの響子さんに会えるのもこれで最後なわけなのよね。やっぱりこれは買ってしまおうねえ。



TAKERU TOP10

『吉田工務店』が念願の1位を果たしました。やみつきになっちゃった人がいっぱいいるんだろうね。今月もおかげさまでMSXマガジンのソフトがTOP3の座を独占。新参者では『ぞわぞわーるど』

かいきなりの6位に輝いてしまいました。9位の『第4のユニット2』、10位の『ザ・タックス』どちらもこれからがとっても楽しみなソフトだよ。お年玉を手に、タケルをのぞいてみてはいかが。

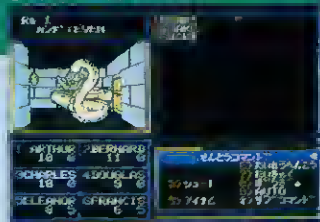
| ランク | ソフト名 | メーカー名 | 機種 | TAKERU価格 |
|-----|-----------------|---------|-----------|--------------|
| 1 | 吉田工務店 | MSXマガジン | MSX2 | 3,500円(3.5D) |
| 2 | ラドラの伝説 | MSXマガジン | MSX, MSX2 | 2,000円(3.5D) |
| 3 | アドベンチャーツクール | MSXマガジン | MSX2 | 3,500円(3.5D) |
| 4 | 魔少女館 | アイセル | MSX2 | 3,800円(3.5D) |
| 5 | ガイアの紋章 | NCS | MSX2 | 4,800円(3.5D) |
| 6 | ぞわぞわーるど | MSXマガジン | MSX2 | 3,500円(3.5D) |
| 7 | 麻雀狂時代Special | マイクロネット | MSX2 | 5,400円(3.5D) |
| 8 | 新ベストナインプロ野球'87版 | アスキー | MSX2 | 5,800円(3.5D) |
| 9 | 第4のユニット2 | データウエスト | MSX2 | 6,400円(3.5D) |
| 10 | ザ・タックス | MSXマガジン | MSX, MSX2 | 2,000円(3.5D) |

●11月7日現在

●PE ●スーパースター

やったね。発売早々4位にランクインしてしまった『マイト・アンド・マジック』。発売日にお金をにぎりしめて、お店に駆けつけた人もいるんじゃないのかな。

含蓄のある壮大なストーリーが魅力的な、ロールプレイングゲームの秀作なのです。ストーリー展開が単純じゃないから、いろんなところで頭を悩ませられちゃう。そうこうしているうちに、気がつ



5 グレイテスト ドライバー

待ってたんだよね、こういうパースペクティブ、遠近法なレーシングゲーム。自分がハンドルを握ってるんだ、っていう感じのド迫力が魅力なのだ。

というわけで、疾風のごとく今月のTOP5にお目見えした『グレイテストドライバー』。本物のコックピットさながらの計器類が目の前にあるんだから、これはやはり燃えてしまいます。もちろん1人



いたら朝になってたりするかもね。
 そんなこんなで、やり始めたら
 止まらなくなっちゃうこのゲーム、
 冬休みにぜひともおすすめしたい
 ゲームなのです。来月も応援して
 あげましょう。

でプレイするもよし、2人でプレイするもよし、だよな。思わず体も一緒に動かしてしまいそうなこのアクションゲーム、折からのカーレース・ブームに乗って来月の成績やいかに？

読者が選ぶ TOP20

3ヵ月連続で1位だった激ベナがついに陥落。代わりにイースⅡがドカーンと1位の座へ。

ディスクステーション創刊準備号は大活躍だね。シリーズものは号数を必ず明記してください。

| ランク | 前回 | ソフト名 | メーカー名 | 得票数 |
|-----|----|-------------------|-------------|------|
| 1 | 2 | イースⅡ | 日本ファルコム | 1017 |
| 2 | 1 | THEプロ野球 激突ベナントレース | コナミ | 931 |
| 3 | 3 | ハイドライド3 | T&Eソフト | 579 |
| 4 | 4 | 信長の野望・全国版 | 光栄 | 451 |
| 5 | 6 | 三蔵志 | 光栄 | 351 |
| 6 | 5 | 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン | 光栄 | 332 |
| 7 | 7 | パロディウス | コナミ | 315 |
| 8 | 8 | ドラゴンクエストⅡ | エニックス | 263 |
| 9 | 9 | イース | ソニー/日本ファルコム | 229 |
| 10 | 10 | グラディウスⅡ | コナミ | 124 |
| 11 | 11 | F-1スピリット | コナミ | 112 |
| 12 | 11 | アレスタ | コンパイル | 111 |
| 13 | 14 | 拔忍伝説 | ブレイン・グレイ | 82 |
| 14 | 13 | シャロム | コナミ | 76 |
| 15 | 15 | 大戦略 | マイクロキャビン | 75 |
| 16 | 17 | 沙羅曼蛇 | コナミ | 72 |
| 17 | 18 | ガンダーラ | エニックス | 67 |
| 18 | — | ラスト・ハルマゲドン | ブレイン・グレイ | 66 |
| 19 | — | ディスクステーション創刊準備号 | コンパイル | 66 |
| 20 | 16 | ジーザス | ソニー/エニックス | 64 |

●11月9日現在

調査協力店リスト

北海道

| | |
|---------------|-----------------|
| 湘金市販バスコンラント | CS011-221-88221 |
| デビニーソフト | CS011-222-00000 |
| セイビニー書店礼券店 | CS011-231-21311 |
| 九十九電機礼券店 | CS011-241-22999 |
| R&Eエレクトロニクス | CS011-261-61111 |
| 光無線電機 | CS011-271-11221 |
| システムショップ | CS011-281-11221 |
| SYSTEM INN 文芸 | CS011-611-71111 |

東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 ☎022-224-5591
 電巧堂仙台本店DaC ☎022-261-8111
 電巧堂DaC ☎022-291-4744
 ホダイエー郡山店 パソコン市場 ☎0249-34-2121

東京

| | |
|-------------------|--------------|
| サトームセンパソコンランド | ☎03-251-1464 |
| マユミ マイクプロ SHINKO | ☎03-251-1523 |
| マギワ 柳 テクニカ店 | ☎03-253-0121 |
| ラウックス コンピュータ メディマ | ☎03-253-1341 |
| 第一電機株式会社パソコンソフト5 | ☎03-253-4191 |
| 青光無線機 | ☎03-255-0950 |
| 石丸電気マヨクセンター | ☎03-255-3111 |
| 富士音楽マヨクセンターRAM | ☎03-255-7846 |
| ADDマヨクショップ | ☎03-255-9515 |
| マヨクショップpulse | ☎03-255-9785 |
| 西友COMIX西友支店 | ☎03-334-9131 |
| マイコンショップCSK西友西口店 | ☎03-432-1901 |

| | |
|-----------------------|---------------|
| 丸井 新宿店/タケノ本 パソコン売場 | ☎03-354-0100 |
| 夏島書店 本 本 コンピューターショップ | ☎03-477-3343 |
| ツバキエ 本 コンピューターショップ | ☎03-486-6544 |
| J&P 渋谷店 | ☎03-496-4141 |
| マイコンベース 銀座店 | ☎03-595-3381 |
| ファーマル大泉Q2 | ☎03-978-4111 |
| 大泉百貨店 2F店 コンピューターファーム | ☎03-981-0111 |
| J&P 八王子せこう店 | ☎0426-26-4141 |
| M ラウチデニキ八王子店 | ☎0426-42-6211 |
| J&P 甲田店 | ☎0427-23-1311 |
| いちふり書店 本 コンピューターショップ | ☎0427-28-2331 |

關東

パソコンランド21 高崎店 ☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店 ☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店 ☎045-901-1901
鎌倉書店株 ☎0467-46-1615
多田屋 サンシア店 ☎0475-52-5561
めざろ百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111
めざろ百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム ☎0429-27-3311
株ボクセルタ上尾 ☎0487-73-8711
ラジオック 志木店 ☎0484-74-9041

中部

矢田エー新海店 パソコン売場 ☎025-241-5111
 藤真電本店 ☎025-243-6500
 PiC ☎025-243-5131
 南ハソコンショップン ☎052-251-8334
 カトー無線 本店 4 階 ☎052-264-1534
 九十九電機株式会社 名古屋店 ☎052-263-1662

パソコンショップ コムロート ☎052-263-5828
 朱すみや パソコンアイランド ☎0542-55-8819
 マイコンショップ うつのみや ☎0762-21-6136

大阪

| | |
|---------------------|---------------|
| ニハヤパソコンランド 札幌駅前4ビル店 | ☎06-341-2031 |
| マイコンショップ CSK | ☎06-345-3351 |
| J&P 阪急三番街店 | ☎06-372-6912 |
| 上新電機 桜あひこ店 | ☎06-607-0950 |
| 吹ノミヤ エレランド | ☎06-632-2038 |
| ランドタナはんはパソコンソフト売場 | ☎06-633-0077 |
| 吹ノミヤ別館 | ☎06-633-2038 |
| ニノミヤはそこん亭PCラント | ☎06-643-1681 |
| ニハヤセルシ日本橋店 パソコンコーナー | ☎06-643-2038 |
| ニノミヤはそこん亭FMラント | ☎06-643-3039 |
| ニノミヤセルシ パソコンランド | ☎06-643-3217 |
| J&P テクノランド | ☎06-644-1413 |
| 上新電機 日本橋5 ばん館 | ☎06-644-1513 |
| J&P メディアラント | ☎06-634-1513 |
| 上新電機 日本橋7 はん館 | ☎06-634-1171 |
| 上新電機 日本橋8 はん館 | ☎06-634-1131 |
| 上新電機 日本橋8 はん館 | ☎06-634-1181 |
| 上新電機 日本橋1 ばん館 | ☎06-634-2111 |
| NaMUにっぽんばし | ☎06-632-0351 |
| 上新電機 千里中央店 | ☎06-834-4141 |
| 上新電機 泉北バナンジョ店 | ☎0722-93-7001 |
| ニノミヤセルシ 阪和店 | ☎0724-26-2038 |
| 上新電機 岸和田店 | ☎0724-37-1021 |
| 上新電機 いはらき店 | ☎0726-32-8741 |
| J&P くすは店 | ☎0720-56-7291 |

J&P 高機店 ☎0726-85-1991
 上新電機㈱ せつつとんだ店 ☎0726-93-7521
 上新電機㈱ 池田店 ☎0727-51-2323

近畿

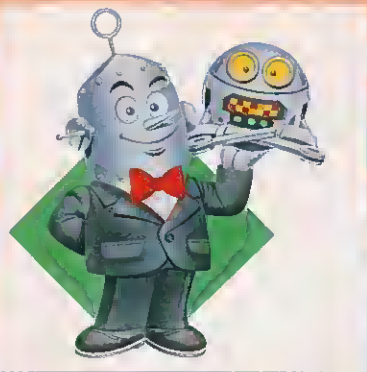
| | |
|--------------------|----------------|
| 新電機株式会社 和歌山店 | ☎0734-25-1414 |
| ニシヤヤシムン リゾナント 和歌山店 | ☎0734-32-5661 |
| J&P 和歌山店 | ☎0734-28-1441 |
| 上新電機株式会社 八木店 | ☎07442-4-1761 |
| 上新電機株式会社 わらもと店 | ☎07443-3, 4041 |
| J&P 京都寺町店 | ☎075-341-3571 |
| 上新電機株式会社 おがoka店 | ☎075-955-8401 |
| ハレックス パソコ売場 | ☎078-391-7911 |
| 三宮セイデン C スペース | ☎078-391-8171 |
| J&P 姫路店 | ☎0792-22-1121 |
| 上新電機株式会社 西宮店 | ☎078-72-1271 |

中國·四庫

ダイイチバソコンCITY ☎082-248-4343
 協紀伊国屋書店 岡山店 ☎0862-32-3411
 宮脇書店 専門書センター ☎0878-51-3733

九州

カホマイコンセンター ☎092-714-5155
株システムソフト 福岡 ☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店 ☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター ☎0975-38-1111
ホダイエー 宮崎店 ☎0985-51-3166



NEW SOFT

さあ、今年もお正月の季節がまいりました。MSXニューソフトもたくさん出る時期です。お年玉で何のソフトを買おうかなー、と迷っている人も多いのでは。ココは、そんなキミに贈るコーナー。

サイオブレード PSY-○-BLADE

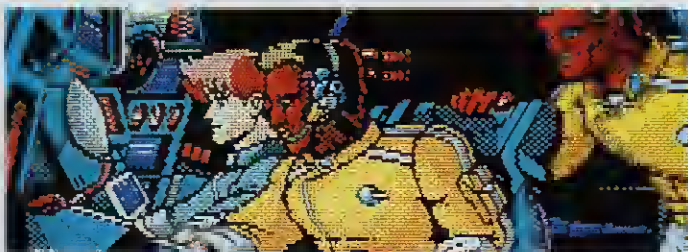
T&Eが久しぶりに放つアドベンチャー、『サイオブレード』。発売の前に、このゲームの内容のおさらいをしてみようではありませんか。これを読めば、どれだけすごいアドベンチャーなのかが、わかっちゃうのだ。



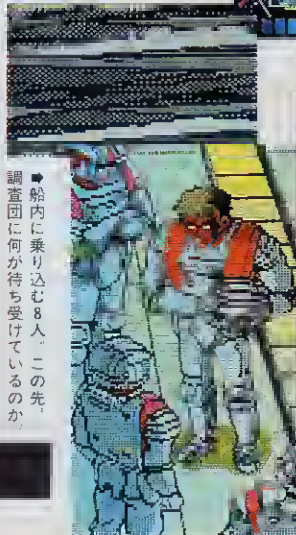
■救命艦キャサワリーが、セプテミウス2を捕捉。いったい船内で何か起きたのが、謎が謎をよ...

新世代アドベンチャーだっ

プレイ中は映画を観ているようー!



■セプテミウス2の船体に亀裂が! ラクーンにアクセスを試みるが、拒まれる。



■船内に乗り込む8人。この先、調査団に何が待ち受けているのか。



■低温睡眠状態の乗組員を発見! ふたたび早く蘇生させなければ

本格派SFアドベンチャー登場!

10月号でも紹介したんだけど、ここでストーリーをもう一度。

21世紀後半、史上初の恒星間有人探査機となった「セプテミウス2」はへびつかい座バーナード星系での任務を終え、地球への帰途についた。

しかし、冥王星から200億キロの地点でセプテミウス2は外部か

らのコントロールが不能となり、メインコンピュータ「ラクーン」も不可解なメッセージを最後に通信を絶ってしまった……。

この異常事態に対し、地球側は8名の航宙エキスパートの派遣を決定。かくして調査団を乗せた救命艦「キャサワリー」はセプテミウス2を捕捉。船内調査を開始した。

そのころ、地上でも異常が起っていた。ラクーン的设计者のシュルツ博士がカリブ海の小島に軟禁されているとの情報が入ったのだ。政府は博士救出のため、工作員を密かに潜入させた……。

お待たせいたしました

ようやく『サイオブレード』、発売です。いやー長かった。しかし待たせたそのぶんだけ、すごいSFアドベンチャーゲームになっているようですよ。

まず、左の画面を見てください。宇宙編の導入部分なんですけど、構図やテンポがじつに「映画的」。プレイヤーは映画を観ているかのよ



「この状態で、キャサワリーに連絡することはできないんですか?」
マーク



「それはムリだ………組織破壊をおこすおそれがある………」
ドクター

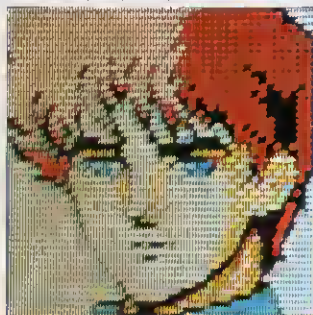
うな感覚でストーリーを進められるのだ。それだけではない。100シーンちかくもあるグラフィックにアニメーション処理がほどこされており、セリフに合わせて口を動かすのはもちろん、話しかけるとこちらに振り向いてくれたりする。つまり、キャラクターひとりひとりが画面内で“演技”しているわけ。こういう演出が気分を高めてくれるのだ。うれしい配慮だね。

また、このゲームは探査機セプテムス2を調査する“宇宙編”とシュルツ博士を捜す“地上編”にそれぞれ主人公がいる。このふたりが交互に活躍し、それぞれのドラマが絡み合いながら物語が進んでいく、と設定も凝っているんだ。

宇宙編

で活躍する仲間たち

事件の原因となったセプテムス2の謎の故障。宇宙編で活躍する8人はこの船内を調査することが最初の目的となる。主人公のキースとともに、ドラマを盛り上げてくれる彼らもゲームを進めるうえで大事なキャラクターたちなのだ。さて、彼らの活躍や、いかに？



キース・マクダネル

宇宙編でプレイヤーが操る主人公。アメリカ国籍で、19歳という若さながら、M.I.T.を首席で卒業し、現在宇宙省特別航宙士。ま、一般諸民の私らと違って、超エリートなわけです。運動神経も抜群で、責任感も強い。ただ、やや優柔不断で女性と話すのが苦手だそう。

3人組

ボくら

です!

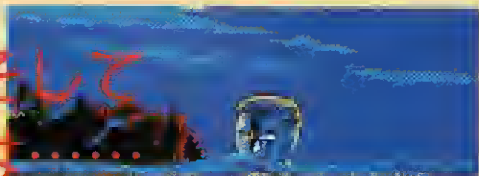
右から宇宙機械工学技師であり、元連邦陸軍のエースパイロットだったマイケル・ウォード。今回の任務のリーダーであり、宇宙省首席航宙士のローバート・グレン。キャサワリーのナビゲーターを務める航宙力学の専門家、ボブ・ハスラム。彼ら3人も宇宙省の超エリートなのだ。

アドベンチャー

- T&Eソフト
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月17日発売予定
- 価格8,800円

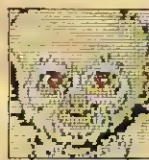
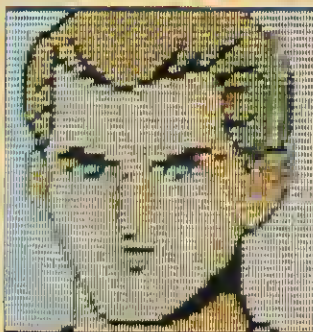
地上編

そして
は……



ヒューイ・マークフィールド

地上編の主人公。連邦情報局工作員の24歳。ニューロコンピュータ“ラクーン”の主設計者であるブルーノ・シュルツがキューバ沖サウスハチセット島に捕われているとの情報を入手、博士の手がかりを探しに潜入。



彼のアレちゃん

■ヒューイの仲間、ルイスの飼っているアレキサンダーという名のお猿さん。芸もできちゃうのよ。

フルアニメーションする

するするする

何と言ってもこのゲーム最大のウリは、全編フルアニメーションっ!!ということ。たとえば、プレイヤーが時間を見る、タバコを喫う、という細かい動作をするときも、きちんとアニメーションしてくれる。映画のような演出に期待してほしい。



■ヒューイが仲間の工作員ルイスと出会うシーン。しかしこの後に……



これからどうなる!?

そしてストーリーは続く……



地上編のヒューイは、相棒と共に敵に見つかって捕らえられてしまうのだ。危うしヒューイ! でもこの先は自分の手でやってください。だってこれはアドベンチャー

なんですもの。どうやら博士の誘拐と、セプテムス2で起こった事件は深く関係があるらしい。博士にいったい何が起こったのか。目の離せないゲームなのだ。

ティーンの三角関係がアブナイ!? ラブストーリー きまぐれ オレンジ☆ロード

マンガやテレビアニメでおなじみの、あの“きまぐれ
オレンジ☆ロード”が、アドベンチャーゲームで登場
だ。はたして、夏休みのあいだに何が起こるのか?!

う〜ん、青春してる!

週刊少年ジャンプに連載され、
またテレビアニメでもおなじみの
この漫画、原作を知らない人のた
めに、ちょっとストーリーの説明。

主人公の春日恭介は、カメラマ
ンの父親と双子の妹、まなみとく
るみと共に、何度も引っ越しをし
ていたのだ。とはいっても借金に
苦しんでいたとか、そういうわけ
ではもちろんない。なんと、春日
一家は超能力家族だったからだ。

そんな家族を持つ恭介（もちろ
ん彼も超能力者）が中学3年のと
きに引っ越してきた今の街で、一

番最初に会った女のコ、鮎川まど
かにひとめぼれ。しかしツッパ
リのまどかはしらんぷり。学校での
評判もありよくない。でも恭介
はだんだんまどかに思いを寄せる
ようになる……。さあ、この2人は
これからどうになってしまうのか?!

いいんだけど、この物語は
そうはいかない。まどかを慕う檜
山ひかるが現われた。そして彼女
が恭介にゾッコン! というから、
もう大変!! ひかるは積極的に恭
介に迫る。フツーならひかるに目
もくれず、まどか一途であろうは
ずの恭介が、まあなんと優柔不
断! まどかが好きだ、でもひか
るも捨てがたい、と思ったか思わ
ないか、2人の間で揺れ動く恭介。
若さゆえの罪か、恭介は自分の心
がわからないまま、中学、高校と



●ポップなロゴのタイトル画面。写真は開発中のものです。

青春時代を過ごしていく。

そして高校3年の夏、最後の夏
休み。恭介は本当の気持ちを打ち
明けることにしたのだが……。

このゲームは、夏休みが始まっ
たところから始まる。ある日、田
舎からおじいさんがやってきて、
「もうすぐ春日家の特殊な能力が
消えてしまう。だが、消さずにす
む方法があるのじゃ。それは、一
刻も早く子孫を作ることなのだ」
と云いはった。それを聞いた恭介
は、この夏休みのあいだにまどか
かひかるか、はっきり決めなけれ
ばならないのだ。

原作とは違ったオリジナルスト
ーリーなので、漫画を知ってる人

も、そうでない人もめいっぱい楽
しめるのだ。おまけにグラフィッ
クもキレイで、まるで絵芝居を見
ているような展開。これは一見の
価値アリだ。アドベンチャーゲー
ムが苦手な人でも素直に受け入れ
られそうなこのゲーム、買ってみ
ては、どうかしら?



●ゲームはここ、恭介の部屋から始まる。
さて、これからどうしようかなあー。

彼らが

なにかを巻き起す?!

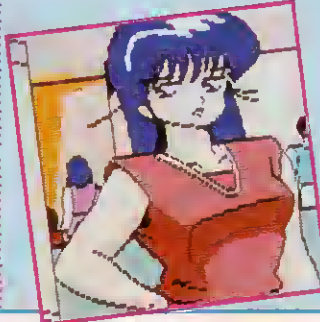
春日恭介

春日家の長男。生れながらに
して超能力を使うことができるとい
う、なんともウラヤマしい少年で
ある。この夏休みはまどかにする
か、ひかるにするか悩む毎日。し
かし、この男だけがなぜモテる?



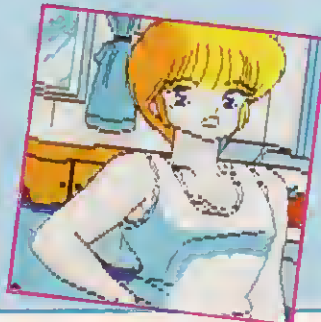
鮎川まどか

恭介がこの街で最初に会った
女のコ。ルックスはいいけど、学
校ではツッパっているため評判は
良くない。しかし、恭介によつて
だんだん心を開いていく……。ア
パカでアルバイトもしている。



檜山ひかる

まどかの妹分であり、恭介にめ
っぽうイカしている。積極的な行
動力と、ちよびりセンチメンタ
ルな心が、恭介の心揺れ動かす。
まどかとは事実上ライバルである
が、本人はあまり理解していない。



春日一弥

恭介のいとこ。まだ幼さがある
が、ちよつと背伸びをしていると
ころがある。彼の超能力は強力で、
恭介以上だ。このゲームでは彼が
ポイントとなるであろう。けつこ
うナマイキなんだけどね。



あぁ

青春!

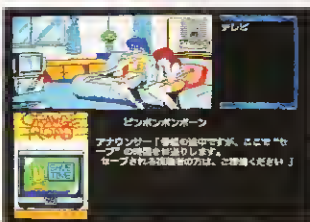


■降り注ぐ太陽、輝く海。まさに夏!! いやー、みんな若々しくて、青春してるなあ。

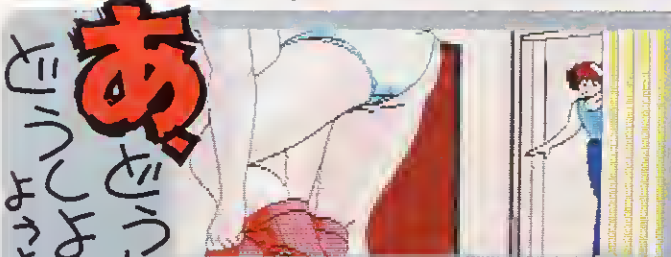
超能力者はつらいよ!

今はもう冬だけど、ゲームでは夏まっ盛り! 海でエンジョイしたり、ディスコに行ったり(おいおい、高校生はダメなんじゃない?)して過ごすのだ。でも、現実逃避はダメ。遊んでいても恭介の頭の中は、まどかとひかるのことでいっぱいなんだから。そうそう、このゲームはコマンド選択方式になっていて、中央のメイン画面の横にそれぞれコマンドが表示される。そして、画面左下にあるのがサブ画面。ここには場所やアイテムが現われる。海なんかに行くときは、ちゃんとここに電車が表示されたりして、なんとも心ニクイのだ。

ストーリーを盛り上げてくれる



■春日家の居間。ここでテレビを見るとゲームをセーブすることができるんだ。



あつと、これはサービス! 偶然か、それとも……。恭介はなぜこんなところにいるのか、そして、着替えている女性は誰? でも、ちゃんと謝るんですよ、恭介くん。

おつと

あぶない!?

若さにあやまちはずきもの。でもさー、恭介ってあやまちの連続みたい。ひかると2人つきりで会っていると、まどかが通りかかったりして。運が悪いみたい。この

ままじゃ、2人とも「バイバイ!」ってなことになるかも。そろそろ決めなくてはならない。まどかにするか、それともひかるか。ええい、煮えきらない男だなあ!!



■「おおい!?!」なんだこの怪しげなムードは。でも後ろには……。

■観覧車に乗って、まどかとデート。なにかを打ち明けるのかな? さて真相は。



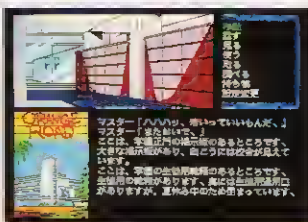
■まどかの乗るブランコに、そっと手をそえる恭介。ほのぼのしてるね。

ね!?! 具体的な超能力の使いかたとして考えられるものは、通学路から一瞬にして家に戻るとか、車を止めるとかだね。でもそれがじっさいにあるのかどうかは、キミがプレイして確かめてほしいのだ。

長いようで、アツという間に過ぎてしまうよね、夏休みって。それは恭介たちにとっても同じこと。宿題なんか放っておいて、時を惜しんでデートに励むのだ!! いつもはバカばかりやってる恭介も、グツとキメるときはキメるのさ。それが男ってモンよ、ね?!? そうですよ、超能力を使わなくなったって、あのコのハートを射止めることができるんだよね。まどかを遊園地に誘ったり、誰もいない公

園で、ふたりブランコに揺られたり……。うーん、いいムード。しかし、そんなときに限ってジャマ者が現われるんだよね。あーあ、世の中って、うまくいかないなあ。

ちょっと簡単かもしれないけど、テンポよく進行するので、アキることなく一気に結末を迎えることができる。さあ、どうする恭介!!



■ひっそりと静まりかえった学校のクツ箱付近、やっぱり誰もいないのかなあ。

いらっしやいませ



■ヒゲがシャブいマスターとまどか。たまにはここで熱いコーヒーでも飲みたいね。

アトベンチャー
 ■マイクロキャビン
 ■MSX2・2DD
 ■ビデオRAM128K
 ■メインRAM64K
 ■12月発売予定
 ■価格7,800円

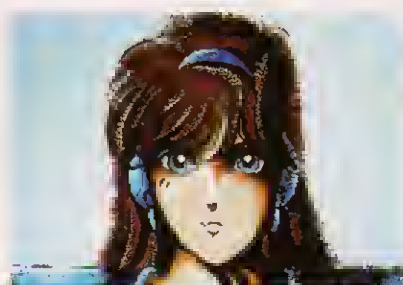
サイコワールド

あっと驚くなめらかスクロールをいとも簡単にやってのけたのが、この『サイコワールド』。超能力を駆使して、モンスターの魔の手から妹を救いだせ！



このタイトル画面が表示されるようすはかなりスゴイ。

愛する妹のため、お姉さんはガンバリます！



■この女の子が主人公のルシア。こんなカワイイ子が超能力をビシバシ使って大活躍するのだ。

ルシアの大冒険だ

まずは先月号の記事の訂正から。主人公である双子の姉妹の名前を、「バレー」と「トリー」と書きましたが、「ルシアとセシル」に変更されました。詳しいゲームストーリーについては下を見てくださいね。

それでは本題に入ろう。このゲームは、妹をさらわれた主人公のルシアが、超能力を駆使してモンスターどもと戦って、最終的に妹を救い出すことが目的だ。面数は前半が5、後半が3の全8ワールド。各面ともいろいろなトラップはあるわ、複雑なつながりになっているわで苦しめられること間違いなしだ。

ルシアの唯一の武器は超能力の念波砲。初めのうちは使える念力の種類は少なく、威力も弱い。しかし、ボスキャラを倒したり、特定のアイテムを取ったりしていくうちにどんどんレベルアップしていく仕組みになっているのだ。場所によっては、特定の超能力を使用しないと進めなくなることもあるので気をつけよう。

デモで見るストーリー！

このソフトのすごいところは、なにもスクロールだけに限ったわけじゃない。軽快なBGMに乗った、美しいオープニングデモにもドキッさせられちゃうのだ。このデモさえ見れば、ゲームストーリーがバッチリ理解できる！というワケで、誌上で特別大公開しちゃいます。さあ、みなさん、Mマガ名作劇場の始まりです。とくとご覧あれ〜！

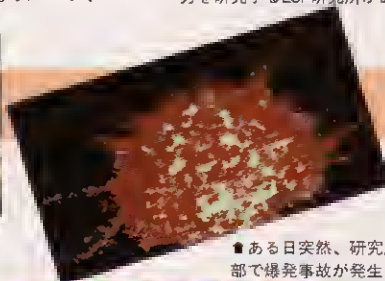
■「たいへんだ、今の爆発のすきにセシルがモンスターにさらわれた〜！」



■19XX年、大自然に囲まれたなかに、超能力を研究するESP研究所があった。



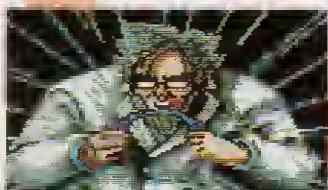
■この人が所長のナビック博士。超能力研究の第一人者。ちょっとコワイ顔してるね。



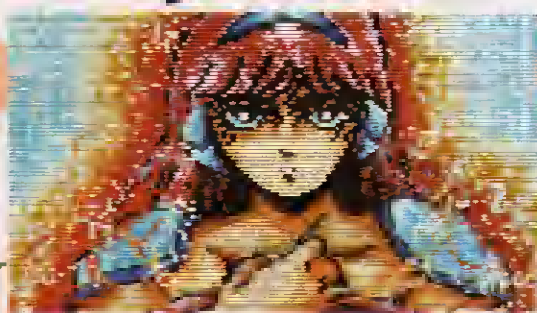
■ある日突然、研究所の一部で爆発事故が発生した！



■双子の姉妹ルシアとセシル。博士のもとで仲よく助手をしていた。だが……。



■「セシルを助けられるのはキミしかない！」。ルシアは超能力増幅装置を渡された。
■最愛の妹セシルをさらわれたルシアは、怒りの炎を燃やして立ち上がる。



■「セシル、待っていてね」。ルシアは、ひとりでモンスターに闘いを挑んだのであった。

いっしょにやろう！

なめらかな動きの秘密

さて、先月号で横スクロールがすごい！と書いたら、「なぜすごいことなのか」とか「どうしてできるのか」という質問があったので答えておこう。MSX2は縦方向スクロールは得意なだけで横方向は苦手で、ソフトのほうでやらなければならない。そこで、画面位置を補正するセットアジャスト機能を利用するという手がでてくる。

しかしその手を使うと画面全体が動いてしまい、はしのほうのガタつきが見えてしまう。そこで走査線くり込みという技を使い、別別に用意したスクロール面とステイタス面を合成表示しているのだ。これでスクロール面のみを動かせばよいことになる。また、はしのガタつきは上にスプライトを置いて隠してしまうことで解決している。美しさの陰に苦勞があるのだ。

アクション

- ヘルツ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月16日発売予定・FMPAC対応
- 価格6,800円

ワールド1

野原

最初のワールドはホノボノとした雰囲気。心もウキウキ……と思いきや、先に進むにつれてどんよりとした雲が広がって、あたりを闇のなかへ引きずりこんでいく。あたかもこれから起こる恐ろしい出来事を予告するかのよう……。きゃー、スリリング！

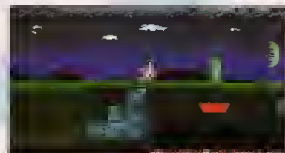
マップは単調な一本道。敵の攻撃やトラップもたいしたことはないので、サクッとクリアしよう。



▲ここは序盤戦。川に落ちると水に流されるので気をつけて渡ろうね。



▲ニョキニョキと伸びてくる根っこが武器の中ボス。足もとに注意しろ！



▲空がだんだん暗くなってきた。いまにも雨が降りだしそうな感じだね。
▲てたー！ ボスは三つ首の怪獣だ。口を開いたときに急波砲を打ちこめ！

ワールド2

熔岩地帯

ワールド1とはうって変わってうす気味悪い感じがするステージ。暗〜い洞くつのなかで赤々とした熔岩がドクドクと流れているのがいかにも熱そうだ。この面からはワープゾーンが登場して、マップのつながりをより複雑にしている。また、敵キャラも火の玉を四方八方にまきちらしてくるようなアブナイやつが出てくるなど、難易度が格段にアップしているぞ。



▲火の玉をまきちらしてくるイヤな敵。相手にしないでドンドン進んじゃえ。

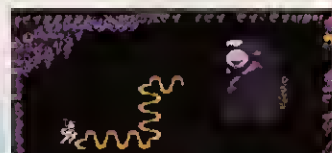


▲ルシアの行く手をははむ大蛇が登場。どうすれば通り抜けられるのかな？

▲ボスはでっかいモグラ。敵の出してくる光線の上に乗かって攻撃しろ！



▲流れる岩の上に飛び乗りながら進まなければならない。落ちたらアツイぞ。



▲ボスはでっかいモグラ。敵の出してくる光線の上に乗かって攻撃しろ！

ワールド3

氷河地帯

熱〜い熔岩のなかを抜けると、そこはツメタイ氷の海。いきなりこんな温度差の激しいところに来たら、思いっきり体調をくずしちゃいそう。でも、ルシアは負けません。ツルツルすべる床や逆にどがった痛そうなたつらなど、よりきびしさを増した障害物を取りこえてボスキャラのもとへ直線！

▲この面のボス、ホワイトドラゴンはムチャクチャ強い。弱点はどこに？



▲あらら、勝手にすべっちゃうよー。ジャンプのタイミングに気をつけよう。



▲飛び降りてみたら、下にはトゲトゲか……。こんなのヒドイよ、まったく。



▲あらい行き止まりだ、と思ったら、急波砲で溶かせるところがあったのね。

ワールド4

密林地帯

うす暗く、ジメジメしたジャングルのなかには恐ろしい魔物の気配がいっぱい！ さらに複雑にからみ合った木の枝や毒の沼、乗っかるとくずれるキノコなどトラップもこれまたいっぱい！ こんなところ、早く脱出したいよー。



▲うっそうとしたジャングルのなかには、なぜか遺跡が！ なにを意味するのか？

ワールド5

邪神の遺跡

これまでは自然のなかで舞台だったけど、この面は人工的な遺跡のなかで展開される。よってトラップも一層複雑になった感じで、なかなか思うように進めないのだ。ここをクリアすれば前半戦終了、気を引きしめてとりかかれっ！



▲だれかいつ、どんな目的で造ったのかわからない遺跡群。壊せる壁があるぞ。

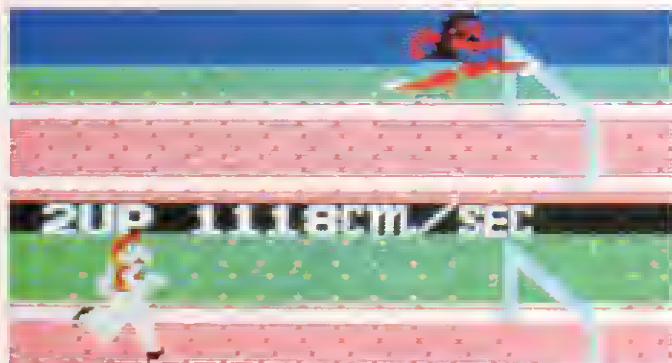


ああ、懐かしのゲームたちよ、今ここに

コナミゲームコレクション

Vol.3 Vol.4

はい、オ・マ・タ・セッ♡ Vol.1、Vol.2に続いて今度の『コナミゲームコレクション』Vol.3とVol.4は、コナミがもっとも得意とするシューティングをはじめ、大好評のスポーツシリーズの第2弾も入っているお買い得版なの。コナミファン、注目！



Vol.3 シューティングシリーズ

シューティング



◆MSX版にはアーケード版になかった新キャラ、"シットルケ"がいるんだよーん。

コナミの金字塔です

先月の予告どおり、『コナミゲームコレクション』の第3弾、第4弾の登場なのだ。しかし、本当にコナミってたくさんのMSXソフトを出しているんですね。しかもそのほとんどが、今出しても売れそうなおもしろいのばかり。この、"おもしろいってトコ、ポイントね。古くたって、いいものはいつまでもいい。今こそこの精神が、見直される時期なのです。

さて、今月紹介するのはVol.3の『シューティングシリーズ』と、Vol.4の『スポーツシリーズⅡ』のふたつなのだ。

まず、Vol.3のシューティングシリーズ。ここは、コナミのもっとも得意とするシューティングたちが入っているぞ。最初に紹介するのは、ゲームセンターでおなじみの『ツインビー』。2人同時プレイができるので、ワイワイ遊べるのが魅力。でも、パワーアップするためにベルの取り合いにな

ることもしばしば。相棒の性格を知るにはもってこのゲームではあったね。友達減るぞー(?)。

お次は、『スーパーコブラ』。うわー懐かしいなあ。はるか昔、ゲームセンターにあったゲームだ。コナミの横スクロールシューティングは、ここらへんが原点なのかもしれない。そしてパワーアップものの原点は、この『スカイジャガー』あたりでは。自機がパワーアップして強くなっていく快感を初めて味わえたソフトだった。それに当時、MSXで『ゼビウス』のような縦スクロールものがなかったの(そういう時代があったんですよ)、これが発売されたときは驚きました。「コナミはMSXの限界を越えた！」なんて言われてたのだ。

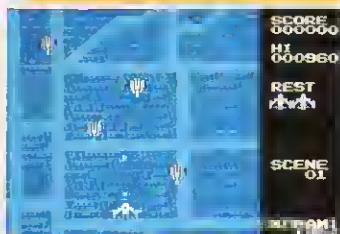
そして『タイムパイロット』。これもゲームセンターからの移植。なめらかな8方向スクロールがやる気をそそるゲームなのでした。

スーパーコブラ



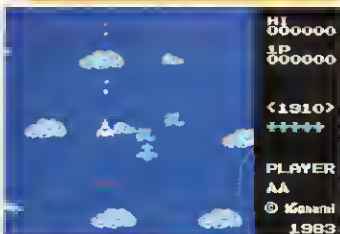
◆地上ミサイルとUFOの攻撃かやけにキビしい。山田カメラマンのオススメです。

スカイジャガー



◆各シーンの終わりに現われるボスキャラを見るためにがんばる人も多かった。

タイムパイロット



◆ゲームセンターでよくやっつけた。と言ったあなたは、もう古い人です。

ネメシス



これがMSXオリジナルの骨のステ
ージ。ユーザーはこれを見て狂喜した。
●タイトルなんか、レーザーがビュ
ンビュン飛んできてカッコいいぞ。

なんでも遊ぶ

海外バージョンなのさ

そして、シューティングシリーズの最後に紹介いたしますのが、あの名作、『ネメシス』。えっ、ご存じない。こりゃまたしつれ……ではない。じゃ、『グラディウス』って言えばわかるかな？ じつは、ネメシスというのはグラディウスの外国での名前。海の向こうの国々ではこちらの名前で行っているのです。その証拠に、カートリッジの上のほうや、パッケージを良く見ると“NEMESIS”って書いてあるのだ。いやー、MSXって国際的なパソコンなんだな。

また、この『コナミゲームコレクション』、ただ昔のゲームを集めただけと思ったら大まちがい。なんと、SCC対応ソフトなのだ！ その方法、『スナッチャー』の専用



●いかにレーザー！ という感じの長さ
が私たちの心をとらえて離さないのだ。

サウンドカートリッジをつけるだけ。『スナッチャー』も手に入れないといけないのはとても苦しいが、その分これだけの迫力のあるBGMがキミの家に聞けるわけだからそこらへんは許してあげようではないか。

SCCは本来、業務用のグラディウスなどで使われた、コナミ特製PSGの技術を受け継いで作られたもの。つまりネメシスなどは業務用とそっくりのBGMが聞けるのだ。コナミファンなら見逃せないぞ。

Vol.4 スポーツシリーズⅡ

コナミのピンポン



●ドライブ、カット、スマッシュ。このテンポの良さが気持ちいい秀作ソフト。

こちらもお忘れなくね

続いてVol.4は『スポーツシリーズⅡ』。Vol.2の『スポーツシリーズⅠ』とあわせて持っていたいひとつ。いやー、スポーツものって、やっぱりいいね。地味なんだけど、奥が深い。相対的にみると、一番飽きこないジャンルではないだろうか、スポーツものって。

たとえば、『コナミのピンポン』。

編集部なんかでも未だに遊んでいる人がいる。妙に遊んでしまうのだ。

それと、ロス五輪のときに発表され人気をよんだ『ハイパーオリンピックⅡ』。パワーよりもタイミングが重視の『ハイパースポーツ3』もある。何とこれ、自転車競技が入っているのだ。橋本聖子の活躍を4年前に予見していたのか？ 『コナミのサッカー』、『コナミのゴルフ』もおススメ。2人で遊べるっ

ハイパーオリンピックⅡ



●110メートルハードル、やり投げ、走り高跳び、地獄の1,500メートルを収録。

ハイパースポーツ3



●写真のカーリングをはじめ、自転車競技、三段跳び、棒高跳びが入っているのだ。

て、スポーツものの特権なのさ。とくにコナミのサッカーは試合時間やオフサイドの有無も設定できて、とてもエキサイティングだぞ。

コナミのサッカー



●キング、オブ・スポーツ、それがサッカー。ブラジルの個人プレイが私は好き。

コナミのゴルフ



●親子のんびりMSXでゴルフ。こういうのも、たまにはよろしいんじゃない？

アクション

- コナミ
- MSX-2DD
- ビデオRAM16K
- メインRAM64K
- 12月5日発売
- 価格4,800円

地球の運命が、キミの指にかかっている!

バランス・オブ・パワー

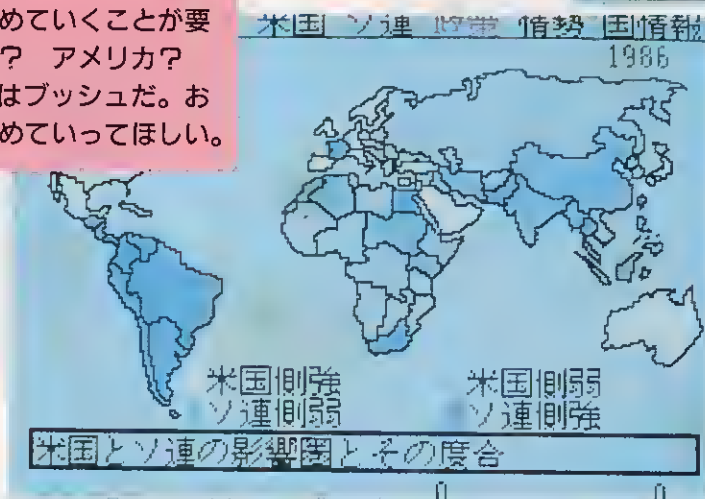
キミは、アメリカ大統領かソビエト共産党書記長になり、世界を治めていくことが要求される。どちらを選ぶ? アメリカ? OK. とりあえず、キミはブッシュだ。おちついて、新政策をすすめていってほしい。

拜啓 大統領閣下ド

このたびは、アメリカ合衆国大統領にゴ就任おめでとうございました。さっそくですが、閣下、ワタシ、執務室を代表しまして、ここに『バランス・オブ・パワー』という政策決定支援機器をお持ちしました。

これは、ホワイトハウスと合衆国のすべての政府機関を直結する端末装置のひとつです。情報各機関に集められたデータを閲覧し、経済・外交問題に関する政策の指示をすることができます。

◆“Geopolitics”とは地理的政治的要素の組み合わせのコトです。



◆初級者用、中級者用、上級者用、そして悪夢のレベルと、段々複雑に難しくなっていく。

一日も早く、この端末を使いこなし、世界を運営する指導者になられてください。それでは、声を高らかに、叫ばせていただきます……ぐわんばれー!

と、このような手紙が、マニュアルにふくまれている、『バランス・オブ・パワー』は、1985年、アメリカに登場した、世界戦略を扱うシミュレーションゲームだ。

Geopolitics in the Nuclear Age

by Chris Crawford
Presented by ASCII

Japanese version by Naota Ishikawa
Balance of Power is a trademark of Mindscape, Inc.

Copyright © 1985 Chris Crawford.
All Rights Reserved.



ゲームを始める

MINDSCAPE

ゲームの再開

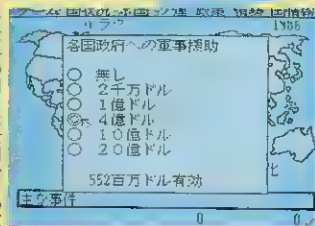
しかし、「戦略」といっても、戦争をおこしてはいけないところが、今までの「ウォーゲーム」と違うところだ。一旦戦争に突入すると、その場でゲームは終了し、両者ともが敗北者になってしまう。その意味では、第2次世界大戦後の世の中をそのまま取り込んだゲームといえる。核兵器のボタンが押される瞬間を避けるためのゲームが、この『バランス・オブ・パワー』。そこには、「現実」という名のBGMが終始流れている。

画面には、地図が出てくるだけで、ゲームのためのマス目は何ひとつない。部隊を表わすようなコマを使うこともない。プレイヤーは戦争を行わずに、勢力を増やしていってほしい。情報から判断される指示だけが、頼りのセカイだ。

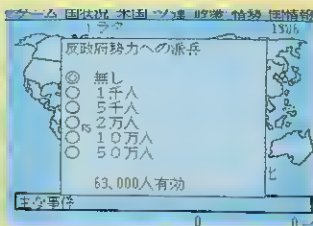
policy

◆“非安定化工作”では、スパイを使って行なう政策を決定。“外交関係の断絶”から“核による防衛協定”まで6段階。

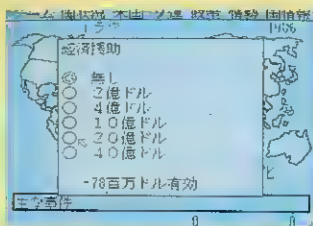
◆世界の国々は、大から小の軍の配備に非常に敏感です。



◆どちらの寄りの国かを確認し、カナメとなる国をおさえる



◆人気が高まっている国にも派手な行動は控えましょう



何ごとにも根回しが大切だ!

必要な情報を手に入れたら、いよいよ政策を決定する。政策を行なう国を選択し、メニューバーの“政策”を選択。レベルによって、選べる政策が限られてくるが(赤い文字の表示は、その時点では選択できない)、その範囲の中でバランスよく動かしていかなければならない。

また、このゲームには3種類の反政府

勢力がいて、テロリスト、ゲリラ、反乱軍と、それぞれ程度が大きくなる。革命がおこりそうな国を選んで、政府を転覆させようとするとき、反乱の程度によって、輸送可能な援助量がきまるのだが、武器を送りたい国の隣の国にキミの軍隊が配置されていないと、武器の輸送はできない。たとえば、ニカラグアのコン

トラに武器を送るには、ホンジュラスかパナマにキミの軍が置かれていなければならない。

その他、条約の締結で他国と自国の関係を深めることも可能。ケントーをいのける!

Crisis

●国を選んでから、この項目を選ぶとその国の新聞を読むことができる。では、ニカラグアの新新聞を選んでみよう!



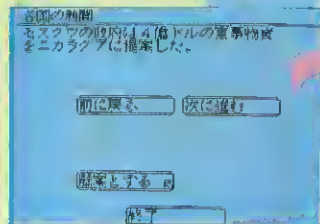
敵国とのキャッチボールだ!

さて、ゲームのダイゴミ! “危機”への対応はすべてここに集結される。

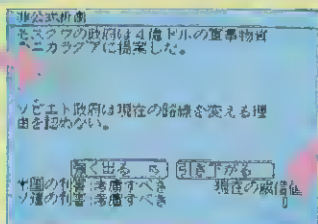
まず、いたずらに“危機”を招きよせるような政策をとってはならない。相手がたの影響力が強い国に対して、その相手が困るような政策をとると、撤回するつもりがない“抗議”をしてくる。この場合、政策を変えない限り、核戦争を招いてし

まう恐れがある。相手がたが必ず“抗議”を行なってくるような政策をとっても無駄になるだけだ。

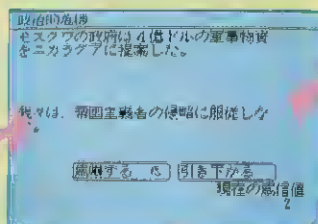
こちらが、相手がたの政策に“抗議”するときも、同じ。相手が撤回の意志のない政策に対しては“抗議”をしてはいけない。“威信”がドンドン減っていってしまう。そして、そして……BOMB!



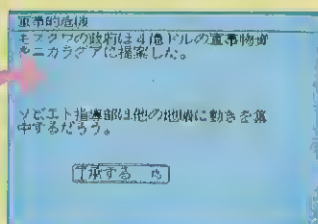
★ニカラグアはどちらの国だったかな、威信はどれくらいあったかな?



★“非公式折衝”の段階では、引き下がったとしても威信が下がることはない。



★うっ、“政治的危機”になってしまった……、でも、ボク、がんばる!



★がんばってヨカッタ。ソビエトが手をひき、ボクらの威信も少しあがる。

“威信”をタカめて!

このゲームを進めるにあたってカギとなってくるのが、“威信”という数値。これは、このゲームのために作り出されたモノで、世界中の国からプレイヤーがどのように思われているかということを表わした、いわば人気得表数。8年間、戦争を行わずに地球を治め、かつ、この数値が相手より高かったプレイヤーが勝利者になる。

まず、最初にやるべきことは、情報の把握。それぞれの国をチェックして、その国がアメリカの味方か、ソ連の味方かを知っておくことが必要。そして、スウェーデンのような中立国には援助を送って、味方につけてしまえば、ラッキー。また、アメリカともソ連とも仲の悪い国には、その国の反政府軍に自国の兵士を派兵し、相手よりも先に占領してしまえば、ハッピー(そんな、簡単にはいきませんが)。

しかし、こうやって慎重に攻めても、なかなか勝てないのが現状。守りのほうもしっかり押さえない。たとえばフィリピンのようにアメリカ寄りでないが、そのままほうっておくと革命がおきてしま

国には、軍事援助や派兵をしておく。国を支えてあげるわけだ。また、経済的に貧しい国や、政権交代によってクーデターが起こりやすい国にも、援助をおこなうことが大事だね。

このような“攻め”、“守り”のほかに、“ソ連の政策への対応”も求められる。たとえば、“ソ連がハノイの支援をする”という政策をとってきたら、どうするか……ベトナムはソ連の友好国だから、ヘタに文句をつけたりして介入すると、後で痛い目にあうから、おとなしくしているのが無難。ではスウェーデンのような中立国に、ソビエトが派兵してきたらどうする?

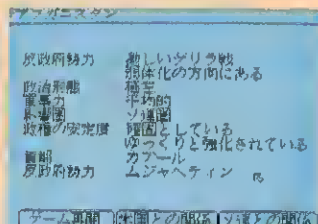
それぞれの判断が、すべてキミの手にかかり、その判断が国全体の“威信”に影響し、ひいては世界の運命を左右する。細心の注意と戦略が要求される複雑さと緊張感にあふれたゲームだ。

シミュレーション

- アスキー
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月発売予定
- 価格12,800円

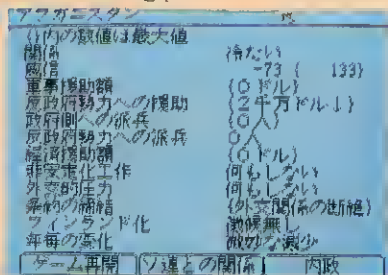
情報も大切です

何はなくても情報です。一番大事な画面といえるのが、ここ。チェックをおざなりにすると、雲をつかむようなゲームになってしまいます。その国の自国との関係、相手国との関係が、“密接”なのか“近い”のか、“遠い”のか“冷たい”のか、“熱い”のか“最近疎遠で困ってる”のか(オイ、しっかりしろ!)確かめておくこと。アメリカの立場からいうと、“ソ連とも、遠くて、アメリカとは冷たい”国が結構アナバだったりする。今ならこちらに引き込めるかも! と、決断するべき! 人間だつてそうでしょ。ライバルの男にメッポウほれてしまっている女の子と、ボクには気はなさそうだけど、でもライバルのあいつにもそっけないぞっていう女の子では、どちらに見込みがあるか。いわずと知れているわけだ。その意味では、相手国との交渉でも同じ。ねばるか、引き下がるかのバランスは、日常においての人間関係のシミュレーションにもなってくれる。うまくアプローチして、徐々に徐々に、関係を熱くしていくんだ。万全の対策を!



★反乱軍を支持するためにはその隣の国に自分の軍隊を配備することも忘れずに。

★“フィンランド化”というのは、中立国でありながら、大国の影響下にいる状態をさす。友好国がない現象。



日本物産株式会社謹製のシューティング

テラクレスタ

テラクレスタがゲームセンターにあったのは約3年前のこと。実はこれ、“ムーンクレスト”というゲームをバージョンアップした作品なのだ。今度はフォーメーションデザイン機能付きでMSX2版に登場だ!!



※5機がフォーメーションすると、自分を見失うことがよくあるよな。

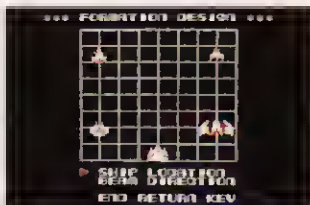
地球奪回組織なのだ

宇宙世紀、地球人は宇宙魔王マンドラーと手下の巨獣群の侵略によって、棲息圏が海底だけになっていた。輝く太陽と緑の大地、広大な海洋を取り戻すため地球人は地球奪回組織(テラクレスタ)を結成、極秘のうちに高性能戦闘攻撃機ウイングギャリバーを開発する。

さて、これからがプレイヤーの出番。発進するのは1号機、基本となる機体だ。そのままでは攻撃力が小さく弱いが、組織が極秘のうちに設置した、地上の格納庫を破壊しパーツと合体することで、攻撃と防御能力が増大するという仕組みである。味方パーツは2号機から5号機まであり、それぞれ

が優れた能力を発揮するのだ。

そしてこのテラクレスタ、一番の特徴は合体したパーツを1号機から分離させ、フォーメーション攻撃ができるということ。しかも合体しているパーツ数によって、フォーメーション攻撃の形態が変化する。また、MSX2版ではフォーメーションデザイン機能がついて、5機合体時の各パーツの攻撃位置と、それらが発射するビームの方向を自由に設定できるのだ。



★これがオリジナルのフォーメーション。自分の好みで5機が配置できてしまう。

合体~フォーメーション攻撃~

各パーツの格納庫は、自機が接近すると地下から出現する。その格納庫に書いてある数字の部分撃てばパーツが発進、それを回収すれば合体機となるのだ。

左下の写真は2号機の格納庫を破壊したところ。格納庫がある周辺で



★格納庫を破壊、2号機が出てきた。迫りくる敵を攻撃しつつ、合体せよ。



★洗剤からフロッピーまで作る会社でもマークに使っている三日月形ビーム。



★これが火の鳥。と言ってもガッチャマンや我々が中に入っているわけではない。

★火の鳥から8秒後、見事に消火(?)。くれぐれも火事には気を付けよう。

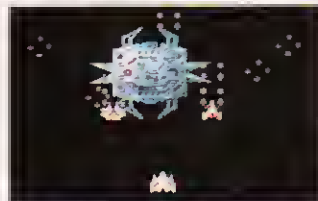
無敵の合体、火の鳥

火の鳥になるには全部のパーツが合体すればOK。順番はどうでもいいからとにかくパーツを集めよう。5機全部が合体した直後、8秒間だけ火の鳥となる。

フォーメーション攻撃は4種類。2機が平行に並んでビームを三日月形に発射するのはムーンフォーメーション、4機がひし形に位置してビームを回転発射するサイクロンフォーメーションなどいずれも敵に対して強力なダメージを与えられる。しかしフォーメーション攻撃ができるのは味方パーツを格納庫から奪って合体することに3回まで。それも1回8秒と時間は短い。だからイザというとき以外は使わないようにしよう。

ここで気になるのは戦うフィー

ルド。もちろん地球なのだが、宇宙魔王の悪の手によって地上には要塞や反射砲、空中では重機動メカや母艦が待ち受けている。BGMはFMPACと対応だから、ゲーセン版に負けぬ音が楽しめるぞ。



★大型母艦ダイコンを攻撃。他にも中型母艦や宇宙魔王マンドラーが出てくるぞ。

シューティング

- 日本物産
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月下旬発売予定
- 価格6,800円

死霊戦線2

他機種よりMSXでの発売が先行して大人気を博った『死霊戦線』。その第2作目は舞台を大都市に移し原発の恐怖をも巻き込んでの登場だ。キャラクターやマップの種類が増え無用な消耗戦はなくなったぞ！

大都市はパニック状態

大規模な都市改造が行なわれたニュータウン、サン・ドラド。そこに建造された原子力発電所が工事未完成のまま運転を開始した直後、原発は謎の団に襲われ、占領されてしまう。一帯はパニック状態となるが、全ての逃げ道は閉ざされ、サン・ドラドはいつ爆破されるかわからない原発と共に本土から切り放される。

軍と警察は救助活動が続けるが未知のクリーチャーの群れが出現したことにより、超能力特殊攻撃部隊S-SWATの出動を要請した。

という具合にストーリーは始まる。主人公は前作同様S-SWAT唯



▲話をしなけりゃ始まらないのよね。

一の女性隊員ライラ。クリーチャーの出現と原発ハイジャックのタイミングが良すぎることや、以前チャイニーズ・ヒルで起きた悪夢などから考えてみると、どうやら誰かの手で現世と異世界を繋ぐ“黄泉路”が意図的に開かれたらしい。そしてそれは街を襲った謎の団と関係がありそうだ。ライラを含むS-SWATの5人は事件の真相を突きとめるための部隊を散開させ、単独行動に移った。

かなり洗練された展開

プレイヤーはライラとなって行動し、情報収集と戦闘を繰り返しながら最終的に“黄泉路”を封印しなければならぬ。

情報は救出した生存者や手に入れたアイテムなどから得られる。戦闘シーンは前作と違ってマップがそのまま背景となる。そして無駄な戦いを避けるためクリーチャーが特定の場所のみ登場する。そのおかげでかなり煩わしさが消



街はもうめちゃくちゃ

ああ、こんなところにもいたのね、てな具合で救助活動に精を出そう。情報収集はとにかく大切です。



街のはずれまで来ると、このとおり橋は壊された状態！大都市とは思いのほかモロいものなのだ。

やべえ？

え、緊張感や臨場感が豊かになったね。

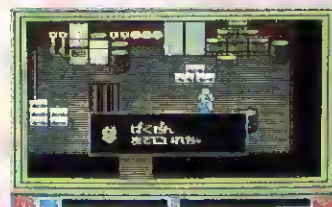
基本的にRPGタイプのアクションゲームではあるが、ストーリー性も深いためいろいろな角度から楽しめるぞ。ライラと同じ境遇に生まれながら邪悪な道にしか進めなかった第2の主人公に注目！

アクションRPG

- ビクター音楽産業
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月発売予定
- 価格7,800円



アイテムは身を助ける



ゲームを進める途中で、数々のアイテムが手に入る。戦闘に必要となる武器などはもちろんだが、今回はそれよりもクリーチャーの存在を感知するレーダーや各種ポディーマ



ーなどの戦術的な意味を持ったアイテムに重点を置いている。比較的初期にラジオが手に入るんだけど、じつはニュースだって大切な情報源。アイテムはみんな利用価値があるぞ。

強行突破しろっ！！

げげっ、見るからに醜いクリーチャー！じゃーねと言って帰るわけにもいかない。相手の動きをよんで出口へまっしぐら、ということもできるね。ちと情けない手だけど。



前作のすべてをスケールアップして登場!!

エグザイルII

XZR II

完結編

前作『エグザイル』に待望の続編が登場。アクションとRPGが独立していたシステムを受け継ぎつつ、ストーリー、操作性などすべてがパワーアップしたぞ。

新たな冒険の始まり

アクションと、RPGがほど良くミックスされた人気のゲーム、『エグザイル』の続編がついに登場した。今回は完結編なので、サドラーの活躍もこれが最後なんだよね。

では、『II』の紹介をする前に、前作のストーリーを。舞台は中世ペルシア。当時、イスラム教世界であったこの地には、正統のスニ派、異端のシーア派に分かれたイ

スラム教が互いに敵対しあっていた。そこで異端派の暗殺集団のアサシンは正統派との争いに決着をつけるべく、勇者サドラーに正統派カリフの暗殺を命じたのだった。

その任務を終えたサドラーは、さらにアラールの啓示を受け、20世紀末の世界終末を救うために二大超大国の指導者暗殺を遂行。役目を果たし、故郷へ帰っていった。

と、ここまでが前作。今回は、アサシンの首領となったサドラー

が、イスラム世界に迫る十字軍を相手に、ふたたび4人をひきつれて世界各地を駆けめぐるのだ。そして両国の指導者暗殺により、二大超大国の終局を迎えた世界に君臨する新たな支配者とは……。過去から未来までつながる壮大なストーリーに、プレイヤーがのめりこむこと間違いなしの、期待させてくれる1本なのだ。

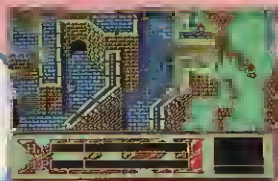
また、RPGとしてのシナリオの完成度もさることながら、アクシ

ョンゲームとしても十分通用するほどの出来なのもすごい。アクションRPGをやりたいのなら、この冬は絶対、『エグザイルII』だ。

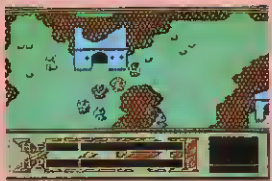
アクション、ロールプレイング

- 日本テレネット
- MSX2+2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月下旬発売予定
- 価格8,800円

操作性をUPしたRPGシーン



■ソロモンの神殿にはユーク・ド・ベインが



■前作よりもスピードイーな展開を味わえる

何といっても前作より格段に進歩したのが、操作性。たとえば、プレイヤーは障害物に半キャラ分ずれていても、自動的によけていってくれ

るようになっている。スムーズに進めるのがウレシイ気ばりなのだ。また、上下左右へのスクロールが非常に速い。イライラしないわけ。

より迫力あるアクションシーン

そして、ゲームの見せ場でもあるアクションシーンも大幅に改善されている。第一に、マップの広さ。そしてMSX2ならではの美しいグラフィックが、なんとスムーズに高速横スクロールしてしまふ。これは絶対に注目

だ。重ね合わせ処理も完全に再現され、リアルな戦闘シーンを楽しむことができる。チラツキのない、きれいなスクロールもとにかく必見。

そして、ボスキャラの大きさ。写



■地面からいきなり飛び出す敵

真を見てくれればわかるけど、こんな大きなキャラが画面をとる狭さと動き回るのだ。攻撃方法もボスごとにすべて違うという凝りよう。前作で使えた、魔法やアイテムも健在だ。

マップに隠された数々の謎

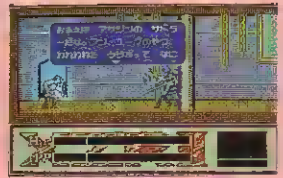


■このオアシスに隠された秘密とは……?

ストーリーの奥の深さも『エグザイルII』ならでは。マップを歩いていると、石柱やオアシスなどのさまざまな謎が。街の人々からの情報や、アイテムの売買も必要なのだ。全6面に仕掛けられたイベントも多彩だ。



■アクション性が前よりも高くなったのだ。



■会話はビジュアルシーンの中で行なわれる。

待望の“ファミスタ”がついに登場!!

プロ野球

ファミリースタジアム (仮称)

なんと、MSX版“ファミスタ”の発売が決定した。以前からそれらしいウワサも飛びかっているようだが、百聞は一見にしかず！ 今はここまでできている!!

春から縁起がいいわい

「おー、とうとうか!」という声が聞こえてきそう。ナムコの代表作ともいえる『プロ野球ファミリースタジアム』がMSXに移植されるのだ。もうみんなも知っているとおり、この“ファミスタ”はファミコン版で発売された大ヒット作。その後PCエンジンやアーケード版に移植された。最近ではパソコン版も出て、どれも人気を博している。オリジナルであるファミコン版も、年末に“ファミスタ'88”が発売さ



■スコアボードはこんなカンジになります。どうやらここはドーム球場ですね。

れる予定だ。その不朽の名作が、MSXでお目見得するというわけだ。

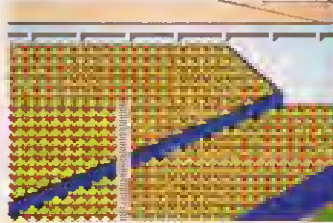
で、MSXの“ファミスタ”はいったいどのようなものになるのか、はっきり決まっていないところもあるが、順に報告していこう。

基本的なシステム、操作は従来のファミスタと変わらないようだ。しかし、ゲームのモードは1人プレイ、2人プレイ、ウォッチモードのほか、ペナントモードがつくようだ。これは数あるチームからいくつか選び、実際のペナントレースのように130試合を消化して総合優勝を決めるというものである。

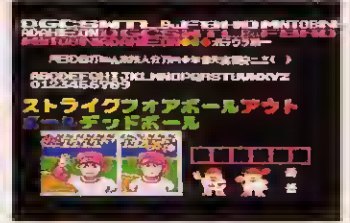
次は気になるチーム数。これもはっきりしていないが、少なくとも18チームはあるようだ。ナムコのキャラクターが名を連ねる“ナムコスターズ”やバワフルな“メジャーリーガーズ”のほか、選手全員が女のコのチームなんていうものも入る予定になっている。



■マウンドとバッターボックスの足場の土がなかなかリアル！ 選手は今開発中ですよ。



■ワーワー! と歓声が聞こえてきそう。ホームランかな? 球場は超満員です。



■一番上の文字は球団名のようです。お、20球団もある! これは楽しみですな。

さらに、球場は複数用意されているため、好みに合った球場でプレイできるのだ。ホームランをたくさん打ちやすいチョットせまい球場や、ウワサのドーム球場がキミのプレイグラウンドになるわけ。

それに加えて、審判が「ストライク!」とパンチの効いた声でジャッジングしてくれるというのだからタマラナイ! かなりユーザーフレンドリーな仕上がりとなり

そう。あーあ、待ちきれないね!

今回掲載した画面写真は、ナムコに無理を言っていたいたものなので、完成版のものにはほど遠いが、来月号以降もドンと紹介するので、期待して待ってね。



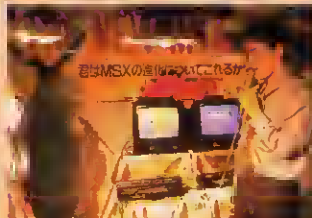
■試合結果を報告するナムコスポーツは、こんな紙面(?)になりそう。

MSXのファミスタはこうなってほしい~!

MSXへの移植の際、一番気になるのは、きっと打球が外野へ飛んだときの画面スクロールなんじゃないかな? いくらキレイな画面でも、ガクガクしながらビューッと球が飛んでいくのはイヤだね。ところが大丈夫らしいのだ。話によるとスムーズ、とはいかないまでも、ガクガクしたスクロール

にはならないようだぞ。さらに、MSX2+だと、他機種のようにスムーズなスクロールをするというのだ。ファミスタやりたさにMSX2+を買う人もでてきそう!? それにチームエディットもできるようになるかな? と言ってたぞ。

キミもアイデアがあったら、Mマガ編集部に送ってくださいね。



■11月20日に行なわれた札幌でのイベントで、ファミスタはそのペールを脱いだ。

アクション

- ナムコ
- MSX2、MSX2+ 兼用・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 来春発売予定
- 価格未定

第2号

偶数月の8日発売が決定!

ディスクステーション

MSX初のディスクマガジンとして注目を集める『ディスクステーション』。ソフトハウスから出版社への転身をはかる(?)コンパイルが、自信を持って送る創刊2号なのだ。



●着物の女性が今回のタイトルだ。季節感あふれてるね。
●メニュー画面は、カーソルで項目を選択してリターンを押すだけ。

テストプレイに注目だ

創刊準備号はディスク1枚組で980円だったディスクステーション。それが創刊号では、ディスク2枚組へと増殖し、価格もちょっと上がって1,980円。第2号は3枚組になるのかな? なーんてほのかな期待と、それにともなうであろう価格アップにおびえてた人、残念でした。そしてご安心ください、これからのディスクステーションは、ディスク2枚組で1,980円。2ヵ月に1度(つまり隔月刊で)の発売が正式に決定されたぞ。発売日はMマガと同じ8日なのだ!

さて、ディスクステーションが好調な原因をMマガなりに考えてみると、雑誌では紹介しきれない新作ゲームの細かい部分を、ちゃんと自分でプレイして納得できる

テストプレイ
その1

真・魔王ゴルベリアス

魔王ゴルベリアスとは、MSX版でコンパイルが発売したアクションRPG。そしてこの真・魔王ゴルベリアスは、MSX2、MSX2+用に開発された新作なのだ! ディスクステーションでは、その最初の場面である、洞窟内の横スクロールステージがまるまる遊べちゃうぞ。



●画面もキレイになっておもしろさが倍増したのだ。早くプレイしたいな。



●ケレシスを使って敵を倒すアクションRPG。横スクロールがスムーズだ。

からじゃないかな。その代表ともいえるのが、新作ゲームのテストプレイというわけ。で、今回のゲームとはといえば、ナムコから間もなく発売されるシューティングゲームの決定版『ゼビウス』と、新たにMSX2版としてリメイクされたコンパイルの自信作、『真・魔王ゴルベリアス』だ。また、おまけゲームとして掲載されたゲームアーツのサム君シリーズは、とてもおまけとは思えないほどの良さ。特にサム君が鼻水をたらすタイトルには大笑いしてしまう。

このほかにも、MSX2+の最新情報や、Mマガのプログラムサービスと自然画モードのサンプル画面、木こりとサンタの愉快な戦い(?)が見られるクリスマスのBGV(バックグラウンドビデオ)、そして新作ゲームのデモなど、内容は盛りだくさん。懐かしいゲームがプレイできる、レトロゲームのコ

ーナーも健在だ。読者からの投稿作品も掲載されているので、もしかするとキミが描いたグラフィックが出てくるかもしれないよ。もちろん音楽はFM音源対応だ。

テストプレイ
その2

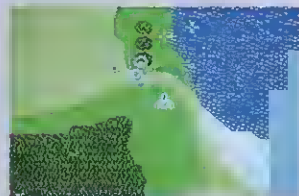
ゼビウス —ミッションリコーン—

今回のディスクステーションに入っているゼビウスは、ミッション・リコーン。第1号に入っていたものはミッション・スクランブ



●これが自機、ソルバルウだ。流いグラフィックが美しい。出発だ!

ルといって、アレンジを加えたニュータイプの子ビウスだったけど、今回は、アーケード版そのままのものがプレイできるのだ。

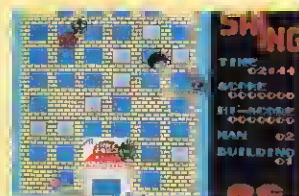


●アーケードそのままの美しいグラフィック。見ててうっとりしちゃう。

レトロゲーム

窓ふき会社の スイング君

このゲームを知っている人は、かなり昔からのMSXユーザー。'85年にコンパイルが開発、ポニーキャニオンから発売されたアクションゲームなのだ。ゲーム内容は、必殺窓ふき人のスイング君を操って、ビル窓を拭き掃除すること。恋人のメロディちゃんのキスを受けると、パワーアップするのだ。邪魔をするモンスターを避け、キミはビルの窓をふけるのか?



●うわー、なつかしい。スイング君を操作してすべての窓を拭き取れ!

HALNOTE専用の表計算ソフトが登場

GCALC

表計算ソフトとは、データを計算したり、その結果をグラフ化したりするソフトのこと。そんなビジネスソフトが、MSXにも登場した。HAL研究所の『GCALC』に注目だ！

多機能な表計算ソフト

みんな、HALNOTEのことは知っているよね。16ビットパソコン並のビジネスソフトを動かすための、オペレーティングシステムを搭載した統合化ソフトのことだ。この『GCALC』は、そんなHALNOTEのアプリケーションのひとつとして登場したぞ。

GCALCは、16ビットパソコンの表計算ソフトを基準に作られているので、かなり多機能だ。作成できる表の大きさは64×128文字と、MSXにしては大きい部類に入

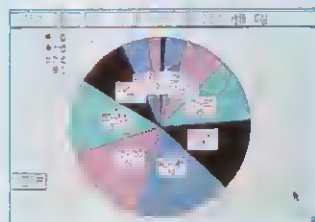
るし、同じHALNOTEのアプリケーションであるカード型データベースソフト『GCARD』のデータを扱うこともできる。統合化ソフトだからこそ可能になったワザだね。

また、データをさまざまに変換する機能もあるので、MS-DOS上のアプリケーションから、データを直接持ってくることも可能。これにより、会社の16ビットパソコンで入力したデータを家のMSXでグラフ化する、なんてこともできてしまうぞ。グラフは棒、円、折れ線とあって、どれもプリンタに印刷ができるのだ。

グラフだって、こんなに多彩

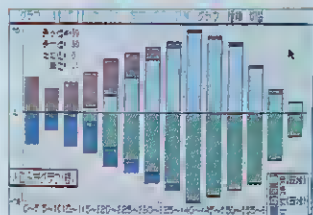
このGCALCで出力できるのは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの、全部で3種類。ふつうのプリンタで印刷する場合に備えて、グラフを白黒の階調で表示する機能もある。またグラフの色やタイトル(模様)パターン、マークなどは自由に変更することができるし、コメントや画面を自由に移動可能なグラフのタイトルを書いておくこともできる。

●円グラフ



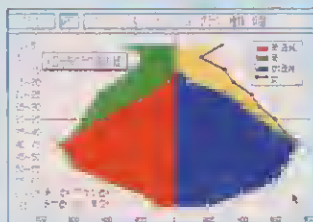
■こちらは円グラフ。白黒で印刷しても識別できるように、模様はかなり細かい。

●棒グラフ



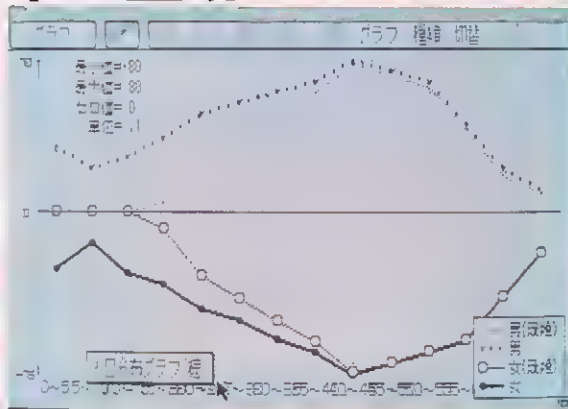
■棒グラフはこうに表示される。タイトルは好きな位置に移動できるぞ。

●折れ線グラフ

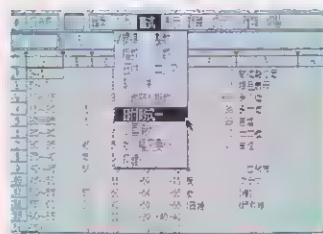


■折れ線グラフにするとこうなる。グラフの切り換えも簡単にできてしまう。

■折れ線グラフが簡単な操作でできてしまう。データの互換性の高さも、さすがHALNOTEだ。



■バインダで道具を選び、GCALCを立ち上げる。操作方法はいたって簡単。



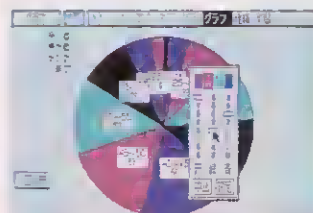
■データの書式を設定している画面。データの移しかえも簡単だよ。

ああ、ビジネスソフト

編集部でも実際にデータを入力して、グラフを作ってみた。最初は操作方法がわからず、とまどっていたけど、慣れるにしたがって、「このソフトはかなり使いやすいんだな」というのがわかってくる。マウスで項目を選ぶだけで、データを変換。棒グラフだろうが、円グラフだろうが、サクサクと作れてしまう。うーん、昔はグラフをパソコンで印刷するのに、わざわざBASICでソフトを自作したもんだけど、今はえらく簡単になったな、なんて、オジンくさいことを思ってしまった。

このオペレーションのやさしさは、アメリカでベストセラーパソコンのマッキントッシュに、かなり近いぞ。HALNOTE自体がマッキントッシュを見本にして作られたと聞いて、おもしろく納得してしまうくらい、使いやすく簡単だ。

GCALCが加わって、HALNOTEシリーズはさらに強力になった。会社でMS-DOSマシンを使用していれば、家のMSXはセカンドマシンとしてその力を発揮してくれるし、MSXで仕事をこなしたいという人の期待にも、十分対応してくれるだけの内容を持っている。これからのHALNOTEアプリケーション、そしてMSXのビジネス分野に期待大だ。



■操作はキーボードでもできるけど、マウスのほうが数段使いやすいぞ。

アプリケーション

- HAL研究所
- MSX2+2DD
- ビデオRAM 128K
- メインRAM 64K
- 12月10日発売
- 価格14,800円

今夜も朝まで

パワフルまあじやん2



数ある麻雀ソフトのなかでも、ひときわ異彩を放っているのが『今夜も朝までパワフルまあじやん2』だ。ユニークな4種類の麻雀のなかから、お好きなものを選んでレッツプレイ！

■四季おりおりで変化するタイトル画面。うーん、芸が細かいね。

超豪華オモシロ麻雀4本立てなのだ~!

革命的麻雀ソフト登場

既存の麻雀ソフトの殻を思いっきり打ち破ってくれたのがこのソフト。エンターテインメント精神あふれるゲーム内容で、だれでも楽しめるようになってい

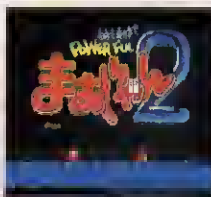
ます。まずはソフトを立ち上げてみよう。名前と生年月日、現在の日付を入力すると、とってもユニークな顔面登録モードに入るのだ。このモードは、顔を目、鼻、髪形など6つのパーツに分けて、それぞれ好きな形を選択できるようになっている。どのパーツも9種類用意されているので、顔の組み合わせ総数はなんと53万通り！これだけでも十分楽しめちゃうね。

それでは、本編の麻雀のほうの紹介をしよう。このソフトには4つのモードが用意されているのだ。

まずは「ノーマルまあじやんエクセレント」。サラリーマンの生活をシミュレートした(!?)、ユニークな麻雀だ。「エキサイトまあじやんお姉さん組」は、いわゆるエッチな脱ぎ麻雀。10人の女の子が登場するぞ。「さすらいまあじやんザ・ワールド」は、世界を舞台にして壮大なスケールのすごろく風麻雀が展開する。そして「ぼこまあじやんフェスティーバー」は、「うっていいぼこ」の対戦者と、オリジナルルールでトーナメント戦を行なうのだ。キミならどの麻雀をプレイする？

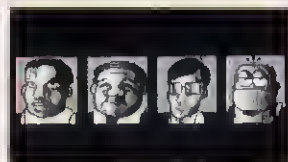
テーブルゲーム

- テーブルソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月15日発売
- 価格7,800円



ノーマルまあじやん エクセレント

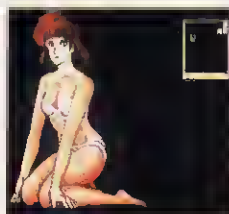
サラリーマンのおじさまたちと雀卓を囲むオーソドックスな4人打ち。ときどき中年男の悲哀を感じさせられるのがなんとも楽しい。



■対戦相手のおじさまたちと、代打ちを務めてくれるヘンなロボットくん。

エキサイトまあじやん お姉さん組

ハイハイ、みなさんお好きな脱ぎ麻雀ですよ。ギャルの数は10人。みんなアナタの期待を裏切りません。鼻の下のばしてちゃだめよ。



■ギャルのひとり、井上かずみちゃん。カワイイッ！

さすらいまあじやん ザ・ワールド

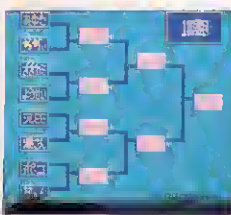
すごろく形式で世界一周する麻雀大会だ。楽しいイベントが盛りだくさん。対戦相手も当然、インターナショナルな感じだよ。



■世界をまたにかけた、すごろく麻雀大会の始まり！

ぼこまあじやん フェスティーバー

だれでも楽しめるカンタンなルールの麻雀風絵合わせゲーム。『うっていいぼこ』のキャラクターたちと、トーナメント方式で競うのだ。



■勝ってウレシイ、負けたらハイそれまでなのだ。

敵はヘンなやつばかり



■台湾のキム、キムくん。ボンボンなまぐつてくるのだ。



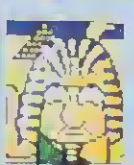
■シンドニーのパティさん。色っぽいお姉さんだけど強いぞ。



■アマホナ、ルーさんはテリーの一人。ヒキの強さは天下一品。



■モスクワのスルノフ、コメノフさん。大物役が大好きだ。



■不思議な雰囲気を持つエジプトのインカ、ニカニカさん。



■パリのお嬢さん、クリボンヌ・フランソワーズさん。平凡

打ち筋を記憶してくれるスグレモノ

雀豪 ①

コンピュータなんか相手じゃツマンナイよ〜ん！とお嘆きのあなた。いや〜、ごもっとも。それじゃあ、コンピュータに打ち筋を覚えてもらいましょう。

●落ちついた感じのデザインのタイトル画面。本格派麻雀ソフトだ。



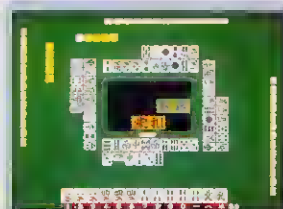
打ち筋をリアルに再現

従来の麻雀ゲームの、コンピュータの思考ルーチンに不満を抱いている人は多いであろう。実際、とんでもない打ちかたをしやがって、と感じさせられることがよくある。それならば、プレイヤーの打ち筋をそのまま記憶させようではないか、というのがこのソフト。なんと、自己成長型サンプリング機能なるものを搭載していて、打

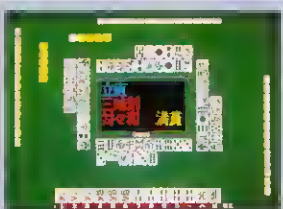
ち手の役ねらい、切りかた、おりかたなどのクセを登録することができる。打ち手のデータはプレイするたびに増加するので、打てば打つほどリアルに打ち筋を再

現してくれるぞ。最初、サンプリングデータは5人分用意されている。そして、ディスクのなかに最高40人までのデータが登録可能だ。グラフィックも実戦さながらの

4人囲みの麻雀卓を再現しており、日本麻雀連盟標準ルールを採用するなど、実戦感覚を重視した本格派ソフトといえそうだ。



●推論型人工知能を搭載。打ち筋をリアルに再現。

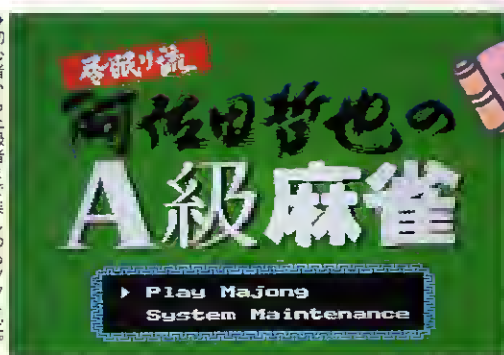


●人間相手に麻雀をしているような緊張感が味わえる。

テーブルゲーム

- ビクター音楽産業
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月発売予定
- 価格7,800円(予定)

●初心者から上級者まで楽しめるソフトだ。

あの麻雀の神様が監修した
阿佐田哲也のA級麻雀

ポニーキャニオンから本格的な麻雀ソフトが登場するぞ。なんと、“麻雀放浪記”などで有名な、あの阿佐田哲也氏が監修しているというからオドロキだ。楽しみだね。

実践的な麻雀ソフトだ

映画化されるなど話題を呼んだあの“麻雀放浪記”を書いたことで知られる、小説家の阿佐田哲也氏が監修している本格的な麻雀ソフトが登場だ。阿佐田ファンのみならずとも見のがせない1本に仕上がっているぞ。

練習、対局、王位戦の3つのモードが用意されている。練習モードでは、[ESC]キーを連打すると阿佐田氏のアドバイスが受けられるようになっている。初心者向けの

モードと言えそう。また、対局モードではコンピュータ側の思考レベルを5段階のなかから選べるようになっているぞ。そして、メインとなるのが王位戦。まず地区予選から始まって、全国大会、世界大会などを経て、最終的には銀河系大会までという、壮大なスケールで勝ち抜き戦が展開されるのだ。こいつはスゴイ。

同じ配牌、同じ山で続けてプレイできるリピート機能がついているのもおもしろい。また、半荘終了時にはコーヒープレイクとして

麻雀牌を使ったインベーダーゲーム“風のバードシューティングゲーム”などが楽しめるようになっている。パイの色は黄、緑、赤、青、メタルと5色用意されているぞ。



●この人こそ、あの阿佐田哲也氏である。
©ポニーキャニオン



●これが実戦風景。対戦相手はみんな個性的で、かつ強い。めざせ銀河系制覇！

テーブルゲーム

- ポニーキャニオン
- MSX2・メガROM
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月21日発売
- 価格5,800円

DOME ドーム

■現代版ノアの方舟を実現できるか!?

小説に読み手が参加する。つまり、主人公であるキミの行動しだいで、物語の展開が変わっていくのだ。さて、キミが参加する『ドーム』はどんな結末に!?

“ドーム計画”とは何か?

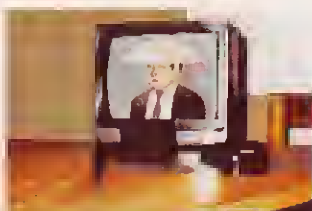
夏樹静子原作の小説ドームを題材としているこのゲーム、内容は、かなり深刻な問題を取りあげてい



★“ザ・ドーム”はこんな感じ。武道館が100個入る広さで、動力は原子力発電だ。

る。プレイヤーの目的は、大手広告代理店“広通”のPRプロデューサー、林となり、“ドーム計画”を成功させることにある。

“ドーム計画”とは、核戦争が勃発



★あら、政界の大御所土井委員長の頭にも……。確かに大反響を呼びそうな気配。

●笑われようが、ヘンだと言われようが、これも計画の一部なのだ。



した場合に、人類の“種”を存続させていくための生き残り施設“ザ・ドーム”を建設すること。そのためには、莫大な建設費用が必要となるが、それらを国民からの寄付で賄うため、国民のドームへの関心を集めなければならない。つまり、林の宣伝力によって“ドーム計画”が成功するか、失敗に終わるかが決まってくるのだ。

個性豊かな登場人物たちが与え

てくれる様々なヒントをもとに、人脈を広げ、情報を集めるうちに、きっと良い方法が見つかるはずだ。

アドベンチャー

- システムサコム
- MSX2、MSX2+兼用・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月中旬発売予定
- 価格9,800円



WARNING



貿易商人となって宇宙を飛び回れ!

『ウォーニング』は宇宙を舞台に、行方不明の兄を捜すため、貿易商人となって冒険を続けていくSFウォーシミュレーションゲームだ。星から星へと移動して、交渉や戦闘を続けながら、貿易で戦力を確実にアップしていこう!

行方不明の兄を捜せ!

舞台となるのは、大小7個の惑星と1個の人工惑星からなるブラシェード星系。ここでは人工惑星



★フラネットモードでは宇宙空間から惑星へ降り立ち、惑星表面を移動するのだ。

●このゲームの写真は開発中の画面を使用しています。

を国家とする帝国軍と、6個の惑星の連合軍がにらみ合いを続けていて、それに乗じた多くのならず者が宇宙空間にはびこっていた。

プレイヤーは、トレーダーと呼ばれる貿易商人となって、宇宙を飛び回る。なぜ貿易商人なのかというと、行方不明になっている兄“ビリー”を捜すためだ。貿易商人なら自由に宇宙を飛び回れるし、

それに必要なお金を稼ぐこともできるというわけだ。

貿易でお金を稼ぎながら、いろいろな星で兄の情報を集めたら、いよいよ兄とご対面! でも、ゲームはここで終わりではない。別の目的が見えてきて、また宇宙での冒険が始まるのだ。そして、旅を続けていくうち、ストーリーは違った方向へと進んでいく。

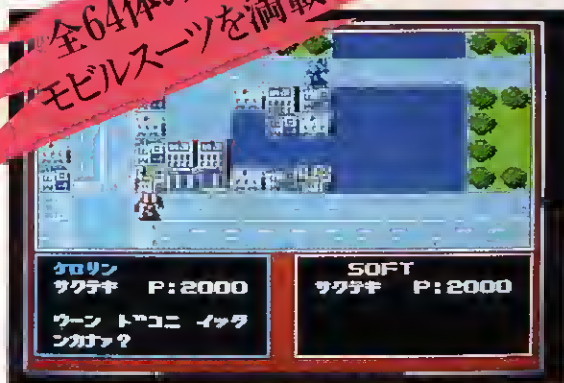


★ショップモードだ。貿易商人のキミは商品の仕入れや船体の修理などと忙しい。

シミュレーション

- コスモス・コンピューター
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月上旬発売予定
- 価格4,800円

全64体の
モビルスーツを満載!

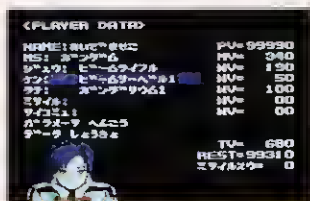


●ガンダム気分を満喫しよう!!
©創通エージエ
ンシー・サンライズ

『機動戦士ガンダム』といえば、有名なアニメ。そのガンダムがシミュレーションゲームになったぞ。全64体の中から選んだキミのモビルスーツを戦わせ、扱えるモビルスーツの種類を増やしていくのだ!!

実況メッセージつき!

“アナハイムエレクトロニクス社
モビルスーツ開発部”に配属され



◆現在のパラメータはどうなってるかな

たキミに与えられた仕事は、過去から現在に至るモビルスーツの性能をチェックすること。実際にアニメに出てくるモビルスーツ64体の中から、自分のモビルスーツ1体を選択。銃、剣、盾、ミサイルなどの武器を選んで装備し、敵と戦って、扱えるモビルスーツの種類を増やしていくのだ。

対戦中は、実況メッセージによるわかりやすい解説が入るのでキ



◆敵のモビルスーツ発見。攻撃だっ!!

ミはゆっくりお茶でも飲みながら、
観戦するだけ。全部で30の実験場
での戦闘が、キミを待っている。



↑じっと観戦しているだけ。楽ちんだね。

シミュレーション

- ファミリーソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月10日発売
- 価格6,800円

琥珀色の遺言

新シリーズスタート

アドベンチャーゲームの定番となったJ.B.ハロルドシリーズ。それに続けとばかりに登場したのは私立探偵、藤堂龍之介だ。西洋美に感化された1920年代の日本を舞台に、龍之介の活躍が始まった。

“琥珀館”へようこそ

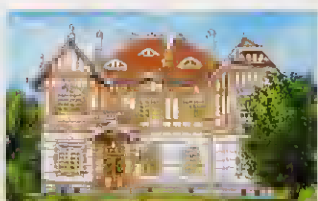
J.B.ハロルドシリーズが大好評
のリバーヒルソフトから、新しく
藤堂龍之介シリーズがスタート。



■部屋が多くて大変だけど、全館のマップと名称が表示されるから大丈夫。

その記念すべき第1弾がこの『琥珀色の遺言』だ。とは言っても、これでJ.B.ハロルドが消えてしまうわけではないのでご心配なく。

1920年代の日本。『琥珀館』の異



■これが「琥珀館」だ。エンディングでは美しい夕焼けが見られるぞ。

◆このページの写真は、開発中の画面を撮影して使用しています。



名をとる西洋館で、当主の影谷悦太郎が毒殺された。遺言として残された封筒から出てきたのは謎の西洋骨牌。困り果てた影谷家の執事は、私立探偵の龍之介に極秘の捜査を依頼する。そこで龍之介は客人として『琥珀館』に乗り込むことになった。

画面も全体にキレイな琥珀色で、インテリアや服装なども1920年代を再現。それというのも、スタッフの綿密な取材があつてのこと。ストーリーだってJ.B.に負けず奥

が深いのだ。

それにMSX版は他機種よりグラフィック画面がちよいと大きめ。さらにっ！ 2+では自然画のデモまで見ることができるのだ。

アドベンチャー

- リバー・ビルソフト
- MSX2、MSX2+兼用・2DD・3枚組
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月9日発売
- 価格9,800円

ウィンチェスター家の末裔 白◆夜◆物◆語

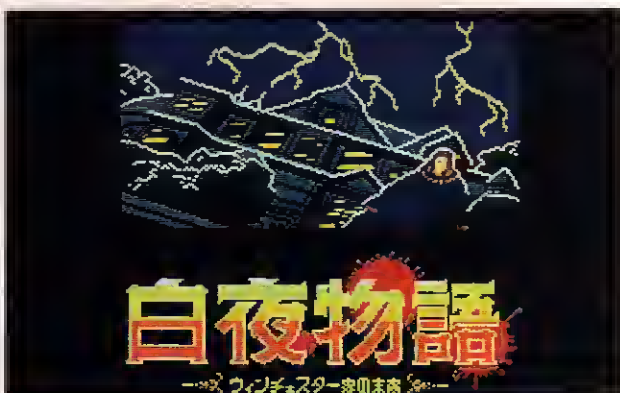
ウィンチェスター家の館で起こる、数々の奇妙な出来事。キミは、次々と襲いかかってくる化け物を退治し、洋館に秘められた謎を解くことができるか!?

恐怖の中にもお笑いが

東峰学園大学探検部部長の佐藤博之(キミ)は、ある洋館を求めて、ひなびた温泉郷を訪れた。ディスコで知りあった、大沢かずえと東

るりこという2人の女性も一緒である。彼女たちは、テレビの人気番組を制作する一方、各地の財宝を奪うドロボウで、ここへもウィンチェスター家の財宝を狙って、やって来たのだ。

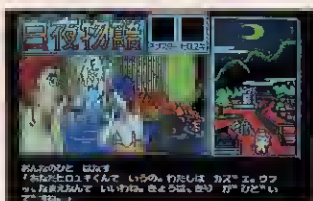
●この洋館で、いったい何が起こるのだろうか。



ところが、洋館に着いてみると、奇妙な出来事が次々とキミたちに襲いかかる。まず、電気をつけに行ったかずえが突然姿を消してしまう。そして、ドアが開かなくなり、キミたちは屋敷の中に閉じこめられてしまうのだ。洋館の中には、さまざまな化け物がいて、それらを退治しながらかずえを助け出し、同時に怪奇現象の謎も解いていかなければならない。

対応で、恐怖はますます盛り上がる。また、怖いだけではなく、笑いやエッチな要素もあって、楽しい仕上がりとなっているのだ。

アニメーション処理やFM音源



▲熊と一緒に温泉入るなんて、うらやましい限りだ。おまけに混浴だぞ。でへへ。



▲ぎゃーっ、人面犬の封印を解いてしまったよーん。情けないことに裸のままだ。

アドベンチャー

- イーストキューブ
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円

新九玉伝

8方向スクロールで、スピードアップ!!



▲キャラクターもコロコロした感じで、とってもかわいいのよーん。

謎解きあり、アクションあり、おまけにアニメーション処理の背景で臨場感あふれるゲーム展開。あらゆる面でパワーアップして帰ってきた『新九玉伝』だ。

九つの玉を取り戻せ

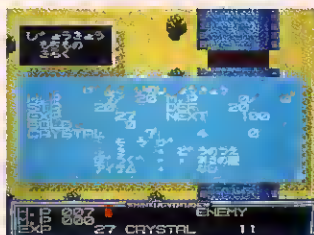
ちんねん、そんねんの手により、九玉が封印されてから数百年。と

ころが、何者かが封印を破り、再び平和が乱されてしまった。そこで、封印を戻すため、ひとりの若者が立ち上がったのである。

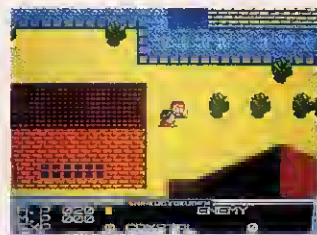
前作同様、封印を元に戻すためには、九つの玉を探し出さなければならない。手がかりは、登場人物から情報を集め、謎を解いてい

くことによって得られる。

8方向スクロールで主人公の動きが速くなり、左右2方向スクロールシーンもつけ加えられて、操作性がとても良くなっているぞ!!



▲RPGに欠かせないパラメータの表示も、前作より見やすくなって、うれしいな。



▲シーンによって、斜め上と真横から見た2種類の画面がある。これは斜め上。



▲アニメーション処理の背景で、臨場感たっぷりのゲーム展開が楽しめるのだ。

アクションロールプレイング

- テクノソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 12月発売予定
- 価格7,800円

新作ソフト発売スケジュール表

12月発売のソフト

| | |
|-----|---|
| 8日 | ●ディスクステーション2号 コンパイル MSX2/2DD/1,980円 |
| 9日 | ●R-TYPE アイレム MSX、MSX2兼用/RDM/7,300円 |
| 9日 | ●琥珀色の遺言 リバーヒルソフト MSX2/2DD/9,800円 |
| 9日 | ●サイコワールド ヘルツ MSX2/2DD/6,800円 |
| 10日 | ●機動戦士ガンダム〜モビルスーツフィールド ファミリーソフト MSX2/2DD/6,800円 |
| 10日 | ●きまぐれオレンジロード マイクロキャビン MSX2/2DD/7,800円 |
| 15日 | ●コナミゲームコレクションVol.4 コナミ MSX/2DD/4,800円 |
| 15日 | ●真・魔王ゴルベリアス コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/7,800円 |
| 15日 | ●今夜も朝までバワフルまーじゃん2 テービーソフト MSX2/2DD/7,800円 |
| 15日 | ●HOPPERパーティーゲーム チャンピオンソフト MSX2/2DD/4,800円 |
| 16日 | ●V/STDLファイター アスキー MSX、MSX2兼用/2DD/7,800円 |
| 17日 | ●死霊戦線2 ビクター音楽産業 MSX2/2DD/7,800円 |
| 20日 | ●美しき怪物たちPART5 グレイト MSX2/2DD/4,000円 |
| 21日 | ●居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀 ポニーキャニオン MSX2/RDM/5,800円 |
| 21日 | ●ウルティマI ポニーキャニオン MSX2/2DD/6,800円 |
| 23日 | ●スナッチャー コナミ MSX2/2DD/9,800円 |
| 上旬 | ●音知くん プラザ工業 MSX2/2DD/4,800円 |
| 上旬 | ●ウォーニング プラザ工業 MSX2/2DD/4,800円 |
| 上旬 | ●べんざんくんウォーズ2 アスキー MSX2/RDM/6,800円 |
| 上旬 | ●ハイデッカー ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円 |
| 中旬 | ●アルギースの翼 工画堂スタジオ MSX2/RDM/7,800円 |
| 中旬 | ●バランス・オブ・パワー アスキー MSX2/2DD/12,800円 |
| 中旬 | ●サイオブレード T&Eソフト MSX2/2DD/8,800円 |
| 中旬 | ●新九玉伝 テクノソフト MSX2/2DD/7,800円 |
| 中旬 | ●雀豪I ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定 |
| 中旬 | ●極道陣取 マイクロネット MSX2/2DD/6,800円 |
| 中旬 | ●たんば マイクロネット MSX2/2DD/6,800円 |
| 中旬 | ●トリートン2 ザイン・ソフト MSX2/RDM/9,800円 |
| 下旬 | ●DDME システムサコム MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●ゼビウス ナムコ MSX2/RDM/6,800円(予価) |
| 下旬 | ●プロの番PART5 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●首斬り館 BJT ² MSX2/2DD/8,800円(予価) |
| 下旬 | ●怨霊戦記 ソフトスタジオWING MSX2/2DD/9,800円 |
| 下旬 | ●ウィザードリィ アスキー MSX2/RDM/12,800円 |
| | ●エグザイルII 日本テレネット MSX2/2DD/8,800円 |
| | ●アンジェラス エニックス MSX2/2DD/8,200円 |
| | ●アメリカン・サクセス ウィンキーソフト MSX2/2DD/6,800円 |

●マスターオブモンスターズ システムソフト
MSX2/2DD/6,800円

1月発売のソフト

| | |
|----|--|
| 上旬 | ●PLAYBALL2 ソニー MSX2/2DD/6,800円 |
| 上旬 | ●メンバーシップゴルフ ソニー MSX2/2DD/7,800円 |
| 中旬 | ●ゴーファーの野望〜EPISODE II コナミ MSX/RDM/5,800円 |
| 下旬 | ●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円 |
| 下旬 | ●GCALC HAL研究所 MSX2/2DD/14,800円 |
| | ●コナミゲームコレクションVol.3 コナミ MSX/2DD/4,800円 |
| | ●通信対局棋力検定編 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円 |
| | ●三つ目とおる ナツメ MSX、MSX2兼用/RDM/7,800円(予価) |
| | ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/6,800円 |

2月発売のソフト

| | |
|----|--|
| 8日 | ●ディスクステーション3号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円 |
| 下旬 | ●第4のユニット3 データウエスト MSX2+/2DD/価格未定 |

3月発売のソフト

| | |
|----|---|
| 8日 | ●ディスクステーション春号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/2,980円 |
| 上旬 | ●ディガンの魔石 アーテック MSX2/2DD/10,000円(予価) |
| 下旬 | ●熱血柔道 ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 |
| 下旬 | ●マラヤの秘宝 ポニーキャニオン MSX2/RDM/5,800円 |
| | ●釣りキチ三平〜釣り仙人編 ビクター音楽産業 MSX2/RDM/価格未定 |
| | ●妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編 プレイングレイ MSX2/2DD/6,800円(予価) |

発売日未定のソフト

- 幽霊君 システムサコム
MSX2/RDM/6,800円
- カオスエンジェルス アスキー
MSX2/2DD/7,800円(予価)
- センターコート ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
- 少女遊戯 グレイト
MSX2/2DD/7,800円
- シュヴァルツシルト 工画堂スタジオ
MSX2/2DD/価格未定
- ベトナム1968 スキャットトラスト
MSX2/メディア未定/7,800円
- クレイジークライマー 日本物産
MSX2/RDM/6,800円(予価)
- ザ・ゴルフ バックインビデオ
MSX2/RDM/価格未定
- バイレーツ マイクロブローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定
- サイレント・サービス マイクロブローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定
- ガンシップ マイクロブローズジャパン
MSX2/メディア未定/価格未定
- 新・白と黒の伝説 ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/7,800円(予価)
- ZDIDS2 セネバスの逆襲 東芝EMI
MSX2/メディア未定/価格未定
- バックマニア ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
- プロ野球ファミリースタジアム ナムコ
MSX2+/メディア未定/価格未定
- ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ
MSX2/RDM/価格未定

※この情報は11月11日現在のものです。



泣くコもダマる!? 熱血麻雀ゲームさ

ぎゅわんぶらあ自己中心派

人生はギャンブルだ、とよく申します。

とくに麻雀は人生の縮図なんじゃないかな?
てなわけで、このゲームで人生を味わおうかしら。

寒い日が続いておりますが、みなさんはいかがお過ごしですか? どうも、冬でも心はラテン系のラメン田川です。最近、日本一辛いせんべいを食べたんですけど、もう、口から火がでるくらいの辛さでして、体中がカアツと熱くなるのです。これがあれば暖房器具はいらない! それくらいのスゴさでした。胃がヘンになったけど。こんな冬の夜は、やっぱりコタ

ツに入って麻雀するのが一番です。私は、麻雀にはちょっとウルサイですよ。なにせ麻雀歴が10年! 初めて打ったのが小学校3年のときでしたから。じつは私の麻雀好きは両親からきたものなのです。父は大の麻雀好きで、専用の卓や牌(3種類もある)があって、なおかつ麻雀専用の部屋まであるのだ。こうなってしまうと、もうほとんど家に雀荘があるようなものです。母は麻雀こそしませんが、花札をやらせりや右にでる者はいなく



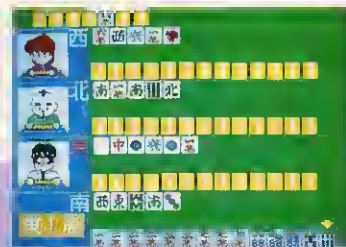
▲原作を知ってる人ならニヤッと笑うであろうタイトル画面。でもさ、少牌じゃない?

らい強い。そんな両親から生まれた私が、ギャンブルをしないわけがない!! でもね、競馬や競輪は嫌いなんです。麻雀一筋に生きる(それほど固執してないけどね)、私なのであります、ハイ。

で、私が高校時代のときに、麻雀マンガが学校でハヤリまして、昼休みや放課後など、みんなで集まって読んだものです。劇画ものの麻雀マンガも好きでしたが、私の友人がこぞって買った単行本が『ぎゅわんぶらあ自己中心派』なものでした。登場人物の個性や打ち方がはっきりしているうえに、麻雀を知らない人でも読んでいて楽しいストーリーは、当時の私たちには親しみやすかったのです。

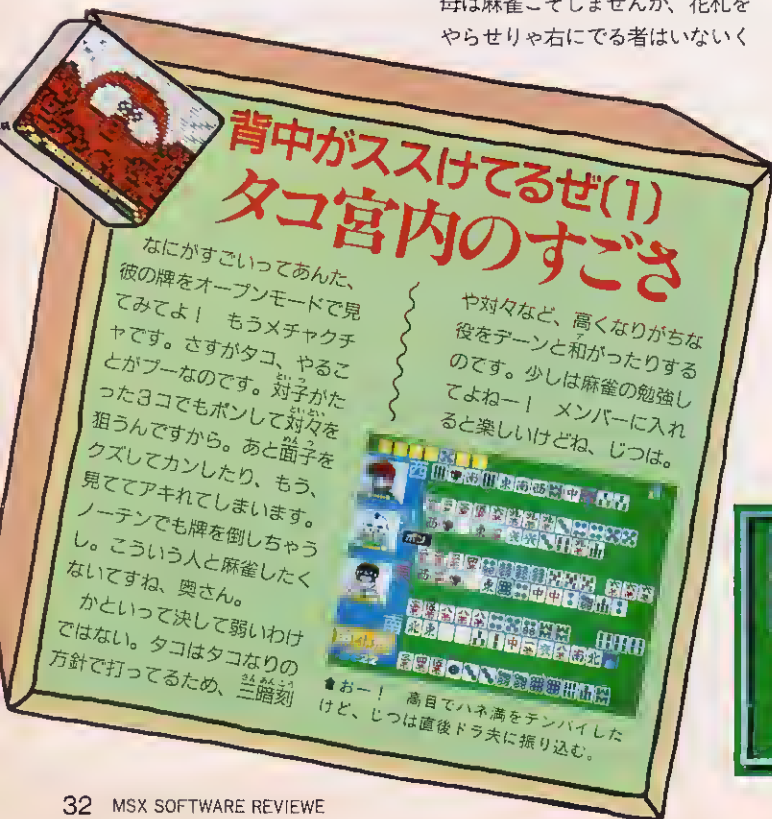
このような過去のある私にとって、このマンガのゲーム化は衝撃的だったのです。まさかあのキャラクターと一緒に打てるなんて、まさにドリーミン&ジョイフル!! 今まで発売されていた、インチキサイ麻雀ゲーム(そうでないものもありますけれど……)にゲンナリしていた私の心の中のモヤモヤを一掃してくれるかのような、まさに岸ユキ、もとい起死回生の一本だったのですよ(ちとホメすぎ?)。

さて、そんな思い入れは抜きにして、鋭く厳しくレビューするぜ。麻雀用語が多いけどカンベンね。



▲あーん、なんだかよくわかんなくなってきた。キミなら何を切る?

◆比較的ノーマルなルールの雀荘「ミスデョイス」。さて、今日は誰と打とうかな?



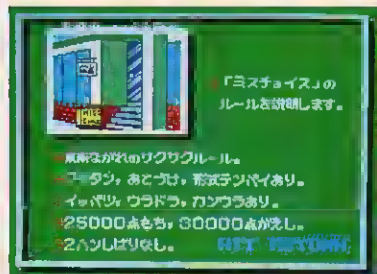
背中がススけてるぜ(1) タコ宮内のすごさ

なにがすごいってあんた、彼の牌をオープンモードで見えてよ! もうメチャクチャです。さすがタコ、やるこことがブーなのです。対子がたった3コでもボンして対々を狙うんですから。あと面子をクズしてカンしたり、もう、見ててアキれてしまいます。ノーテンでも牌を倒しちゃうし。こういう人と麻雀したくないですね、奥さん。

や対々など、高くなりがちな役をテンと和がたりするのです。少しは麻雀の勉強してよねー! メンバーに入ると楽しいけどね、じつは。



▲おおー! 高目でハネ満をテンパイしたけど、じつは直後ドラ夫に振り込む。

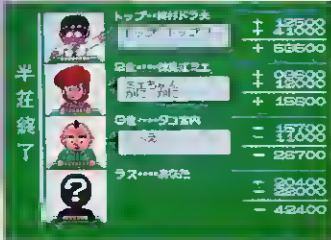


■気がついたらドベ……。いいんですよ、これで。実力をだしてないから。本当？

■手がつけれないよなー、こんなカンチャンをツモるなんてさ。ちくしょー!!



麻雀ゲームは大きく2種類に分けられるんじゃないかと思ってます。ひとつは結果を楽しむもの。安かろうが高かろうが、とにかく和がって和がって和がりがまり、その後のイベントを楽しむ。そうです、女のコの服を脱がしていく麻雀ゲームはこちらに属しますね。もうひとつは過程を楽しむものです。いかにして自分が和がるか、そして相手を和がらせないか。捨て牌を見ながら相手の当たり牌を読む。またはその逆で、いかに自分の待ち牌を相手からポロツとさせるか。私はやはり後者が好きなのですよ。麻雀のダイゴ味は、この「かけひき」なのではないでしょうか。まあ、女のコが脱ぐのも



嫌いじゃないですけど……。

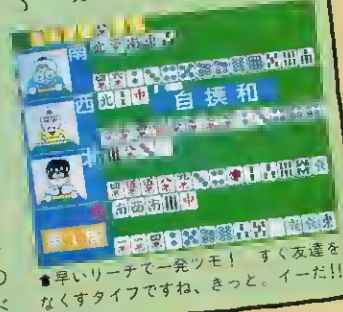
この「ぎゅわん自己」(略してる)はまぎれもなく後者です。というよりも、このゲームの狙いは「個性的なキャラクターとの、し烈な攻防を楽しむ」んじゃないかな。じっさいプレイしてみてもそういった印象が強い。ゲームでのキャラクターの会話もからんで、なかなかいいカンジに仕上がっています。「ちやい♡」と言って捨て牌を隠すミエちゃんや貧乏おやじがリーチをかけると登場する子供など、原作を知っている人は思わず笑ってしまいそうな展開。しかも麻雀特有のテンポを乱していないため、プレイヤーに素直に受け入れられるはずだ。原作のイメージを大切にしているなあと感じるのよ。

とはいっても不満はある。原作の主人公である持杉ドラ夫が弱い

背中がススけてるぜ(2) ゴッドハンドのツキ

ツキだけで麻雀を打つ男。巷では彼をそう呼ぶ。自分のツモだけを信じ、ほかの人の捨て牌なんてチラリとも見ない。ただ、そのツキがベリーグレート!! テンパツたら即リーチ、そして一発ツモ。彼のために泣いた雀士がどれくらいいるのだろうか? 絶対ツモ和がりなので、彼と麻雀するときは、彼のことを考えないほうがいいみたいです。一度和がると調子づいちゃって、もう手がつけれないのです。必勝法としてはモード

選択のときにツキをなくしてしまうか、じっくり待つのみ。ただし、ツキがなくなってしまうばただのタコ!! いいカモなのよ、これが。うふつ。



■早いリーチで一発ツモ! すく友達をなくすタイプですね、きっと。イーだ!!

とかなんとかいっても、よくできてますよ。麻雀好きな人はぜひ買ってほしいと思います。本物にはかなわないけど。ね、片山さん。

データ: ゲームアーツ

MSX、MSX2兼用

メガROM、6,800円

評/ラーメン田川水胞
(イカした麻雀中毒患者)

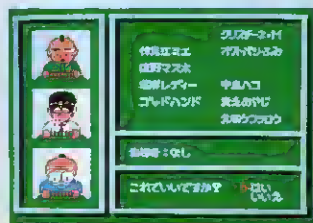


このピープルとやれ!



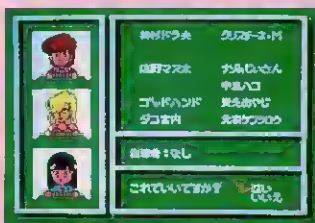
マジでやりたい人は

私がおススメするメンバーは、実カナンバー1の持杉ドラ夫、ちょいと気のいい謎のジイさん、見ていてアキないタコ宮内の3人です。コンスタントに和がればまずトップですけど、ドラ夫とタコ宮内の一発には要注意です。あと、謎のジイさんが振り込んだときの表情は一見の価値アリなのよ。やってみてくれー射撃。

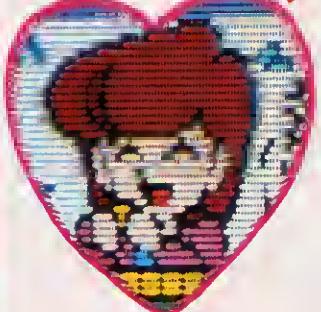


スキモノのあなたは

ダンナ、いいコ紹介しましょうか。まずは律見江ミエちゃん。彼女はよく「ちやい♡」をするんですけど、それが父性本能をくすぐりますぜ。次は大人の色気が漂う迷彩レディー。捨て牌に注意だ。あとはオクトパシー・ふみだね。感わされなければ大丈夫。さあ、それであなたも悦楽と魅惑の世界へ! (うそDRY™)



ちやいっ!



★こんなカワイイ女性に「ちやい♡」されたいらうします。私は許しませんよ。



切りとっておつかいください

| | ラーメン | 温泉 | ロンドン |
|----------|------|----|------|
| 第一印象 ● | 8 | 8 | 7 |
| 操作性 ● | 7 | 8 | 7 |
| グラフィック ● | 7 | 8 | 8 |
| シナリオ ● | 6 | 7 | 8 |
| お買得度 ● | 8 | 8 | 7 |

スパークリングセールっー感じ

アルギースの翼

工画堂スタジオのRPGといったら『覇邪の封印』など、けっこう定評があるのだ。そして、今度のRPGは、『アルギースの翼』。いやかもしれない。

全国一千万のつりファンのみならず、こんにちには。お昼のひとつきをあなたと一緒に。ペリー下田改めおんせん下田と申します！私はまだMマガに入っただけのおっぺけペーのようなヤツですが、実はホントにおっぺけペーです。その証拠に、Mマガ10月号ではバカ面をさらけ出すわ、へたっぴっぴーなイラストを描いちゃったり(R-TYPEとかイースⅡとかファンタジーとか…)と、バカにより一層磨きをかけております。ですが、ゲームに関してはけっこうな腕っぷしを持っているのだ(グラディウス

2は1面でやられちゃうこともあるけど……。それはそれでイイの。今回は『アルギースの翼』を私なりにレビューしてみよう。かように思うわけですが、あらっ奥さん。今そこで見かけたんですけど、『アルギースの翼』、ディスク版で発売してましたわよ。なんでもメガROM版も近々発売なんですって。奥様も一緒にどうぞですか？ まあ、奥様もおやりになる。それではお子様も旦那さまも一緒に！まあ、奥様腰つき最高！奥様ってファンキー！ノリノリにきまってるわあ。ファンキーキング!!



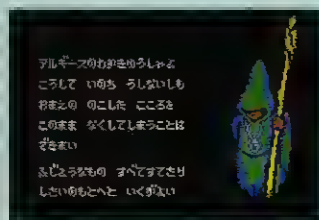
▲ストーリーがシヴァッと流れ、タイトルになる。写真ではわからないけど、背景の雲がそよそよと揺れているのだ。うーん。手の込んだ演出だわ。

『アルギースの翼』、メイン画面が上から見おろした画面で、町や城、塔では横から見た画面と、とっつきやすくできている。ゲームがきて、「これは面白そうだ」と思い、みんなには内緒でこっそりプレイしてしまったのだ。最初のうちはレベルが低いから弱い。ひたすら弱い。けど、ある町でもらえる相棒？である「鷹」を手に入れたら、戦闘モードでエサ1個につき1回だけ攻撃してくれるのだ。けど、エサの値段が高い！レベ

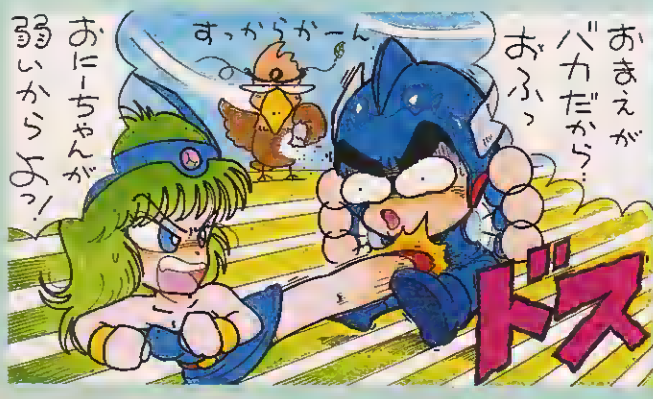
ルが上がってお金も増えるけど、もうそのころには鷹をアテにしくてもイイ強さになっているしー。アイデアはイイけどちょっと……。という気がする。ゲームバランスはなかなかよくできているけど、大ボス周りにいるザコキャラが、強いなんの。ちょっとでも気をゆるめると死んでしまうハメになってしまうのだ。けど、お金を貯めて新しい武器を買ったり、魔法を使うことができる妹を仲間にするればそんなことはないのかも。

ありゃー、やられたよー！

「アルギースの翼」では、倒されるとお金を全部もっていってしまうのだ。ガーン!! あともう少しで龍の武具が買えたのに。なんてときにはホント頭にくるのだ。だから、こまめにセーブしておくのが賢いんだけど、前述したように私はおっぺけペーでしょ。セーブの「セ」の字も知らないのだ。ホント。バカ!



▲お金を全部持っていったらうなんて、それはないと思う。せめて半分だけでも。



グランプリの鷹!

ある町で、鷹が仲間になってくれる。けどエサがないと働いてくれないのだ。まったく。しかも、1個20Gもするエサを食ったきながら、それに見合った働きをしちゃくれない。困った相棒だ。

途中、「鷹の武具」というアイテムを買うことができるが、このおかげで鷹の攻撃力がアップ! かなと思ったらそうでもないみたい。まあ、かわいいキャラクターだから許せるかな?



▲このおっちゃんからエサを売ってもらえるのだ。頼むから買ってくれない?



▲鷹くんが敵に攻撃しているところだ。あんまりダメージを与えてくれないのだ。

ものスゲー戦闘!

とにかくスゴい。剣で攻撃したときのアニメーションはごくフツードけど、魔法攻撃のアニメーションがハデ! 火柱が立ったり、火の玉が敵を襲ったり、雷が落ちたり……。かなり凝っているのだ。中でも一番スゲーと思ったのは、“カズノヒロブ”という魔法。兄と妹が変身して巨大な竜となり炎を吐くのだ。MPを250も使ってしまうけど、敵に与えるダメージは2,500ポイント!! どへえ~! これでは生きていられるモンスターはいないよ。けど、これでも死なない強敵が後半にワンさか出てくるぞ。ガーン! ショック!



★火の玉か敵を囲むように襲う!

★火柱が敵の真ん中に! ぎゃー。

カズノヒロブ



★そしてこれが“カズノヒロブ”。これまたアニメーションだ。

ぎゃあー!!

ブウォー

そういえば、私は“〜”を仲間にする“って”いうRPGが大好きなんですよ。『覇邪の封印』、『ドラゴンクエストII』とか『クリムゾン』なんていうRPGね。ホントーに目がないのだ。だって、今まで1人で戦ってきたのに仲間がふえるなんて

ウレシイじゃん。ねえ。ほかにも戦闘シーンでのアニメーションや“ズーダカズタズカズタズー”って感じの(わかんないって)音楽もヨイと思ったのだ。ロードやセーブも速いってのも良かったと思うよん。ロードの遅いゲームはイライ

ラするもんね。アート、戦闘シーンに時間がかかるってのも困りものだよ。けど、『アルギースの翼』の場合はカーソルの右か左を押していると速い。アッという間に戦闘が終わってしまうのだ。これはいい。けっこうイベントがあ

るほうなんだけど、私としては、もう少しふやしてもらいたかったとも思う。いまいちゲームの展開に盛り上がりがない。

ゲームのイベントの中で一番ブーだと思ったのは、ある場所ですらべるののコマンドで、水の精霊が出てきてナント60,000Gもくれたり、カメを助けると妹のレベルが最強になる、といった隠れイベントがあること。せっかくゲームバランスがほどよいと思っていたらこれじゃーねえ。無理矢理こういうイベントを入れないほうがよかったと思うんだけど…、残念なのだ。操作性もよかったのでお買得なソフトだと思うが……。

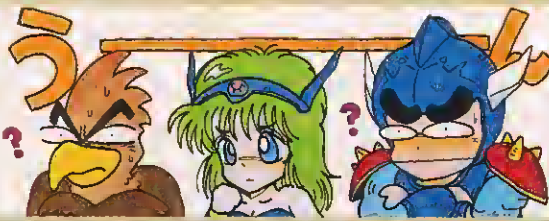
データ：工画堂スタジオ

MSX2、2DD、7,800円

評/おんせん下田

(ラジウム温泉)

アナタの頭を悩ます



あちこちに散らばっている謎を解いていかないと、先には進ませてもらえない。このゲームでは、“翼龍の書”という小冊子が付いてきて、この本に数々の謎に関するヒントが書き示されているのだ。こういうアイデアはボードゲームっぽくて私も好きだし、とてもよいと思う。けどモンスター紹介が出てくるのがな〜んかへんな気がするけど、ま、そこいらへんはゲームだしね。中でも、“古代文字を解読する”ってのがよかったな。あーでもないこうでもない、ブツブツ言いながら解読したけど、たのしかったのだ。



★目の前にそびえ立つ山。私は山岳部に所属したことがないので山は登れんぞ!



★立ちはだかる川。平泳ぎしかできない私にとって、ここを泳ぐというのは酷だ。



★うー、気持ちワリー木だなあ。



★これだけ見てても謎は解けないのだ。

10段階評価

| | ラーメン | 温泉 | ロンドン |
|--------|------|-----|------|
| 第一印象 | ● 7 | ● 7 | ● 6 |
| 操作性 | ● 7 | ● 7 | ● 6 |
| グラフィック | ● 7 | ● 8 | ● 8 |
| シナリオ | ● 8 | ● 7 | ● 7 |
| お買得度 | ● 7 | ● 7 | ● 7 |

今年の冬は、やっぱりパズルです

王家の谷・エルギーザの封印

そういえばもう受験シーズンも間近。

勉強、やってます？ あ、よけいなお世話ですよ。

でも、これなら頭も良くなり一石二鳥なのでは。

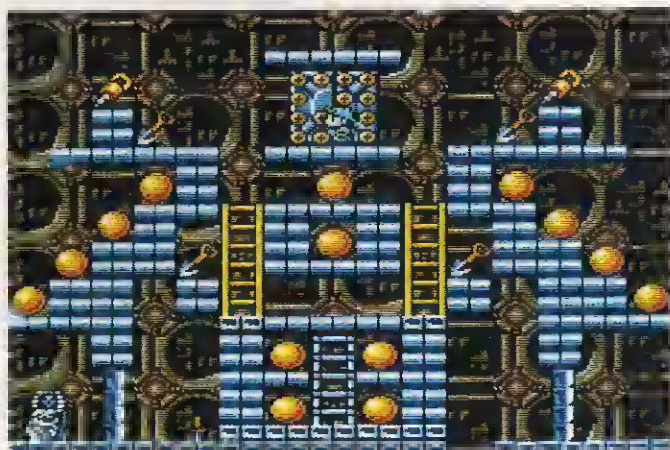
いやー、近ごろめっきり寒くなってきましたね。南国生まれの私には、ちとニガテな季節なのです。雪は好きなんですけどね。あ、どうも。初代Mマガの使い走り(現在は2代目フォーマット林が活躍中)、小林です。編集部ではもうロンドンロンドンって言われてて、誰も本名を呼んでくれません。というより、みんな忘れちゃったみたいですよ。物忘れがひどい人たちですよ、まったく。

で、今月私がレビューに選んだのはコナミの「エルギーザの封印」。昔からのMSXユーザーには懐かしい、『王家の谷』の続編です。このゲーム、ルールはいたって簡単。面のあちこちに配置された光る玉

をすべて取って、出口である扉に行けばクリアー、というもの。

でもこの玉を取るというトコがクセモノで、上手に道具を使い壁をほったり、敵を活用しないと先に進めないようになっている。要するにパズルゲームなワケですね。

でね、はじめこのエルギーザを見たときは血がさわぎました。なぜかという、じつは私、『ロードランナー』みたいなアクションパズルが三度の飯より好きなのだ。そんな私なので、エルギーザを手にしたその日はいきなり徹夜。朝までやっていたのですが、途中で行き詰まってそれ以上進めなくなったため、それ以来エディットモードでずーっと遊んでいたのです。



■軽快なリズムのBGMが気持ちいい。気分はインディ・ジョーンズなのです。

しかし今回レビューするということで、残りの面もやってみようと思いついたまじめな私は全60面、なんとかクリアーできましたよ。やっぱりおもしろいなあ、コレ。

特に私が推したいのが、エディットモード。これに決まりですね。このゲーム、ある程度やりこんでくると、「あ、この面はこう解けばいいんだな」とオボロゲながらわかってくるんです。で、「この部分をこう変えれば、もっとおもしろくできるのに」なんて不満もでてくるわけ。そこでこのエディットの登場。おもしろいのよ、これが。性格悪くなるけど、そこがまたたまらないのだ、と断言しちゃいます。まず何でもいから面を1

コ作ってみる。そしてその面を自分でプレイしてみると、「ここはもっと難しくできるな」なーんてところが必ずでてくるので、そこを直す。そのくり返しで最後にはイヤラシイ面ができあがるわけ。それを誰かにやらせて困る姿を楽しむわけです。この、「困る姿を楽しむ」のがポイント。くうーっ、ああもう考えるだけで作りたくなってきたぞ。そんな魔力がこのエディットにはあるのです、ホント。

ただ、エディットは2人で遊んだほうがいい。2人だと1人じゃわからなかったような解き方を見つけたたり、アイデアの幅も広がるし。何より、相手がいるほうがこちらも作りがいがあるからね。

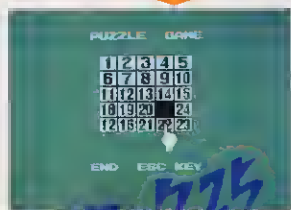
ロンドン
小林の

Puzzle
in Puzzle!

聞いてください。僕は「エルギーザの封印」でパズルステージモードを発見したので報告します。

20面の下の画面に降りて(写真参照)、ここでジャンプするとピラミッドが現われるのです。その中に入ると、なんと25パズルができるんですよ。希望ソフトは、『ゴファーの野望』をお願いします。(東京都/ロンドン小林)

うそです。本当はMマガ11月号の「技あり本」のコーナーに載っていました。しかし、コナミさんも遊んでますねえ。これを知ったとき、もしかして98パズルとか、64パズルとかもあるのかと一瞬思っていました。ないですけど。



アタマ725
パズル

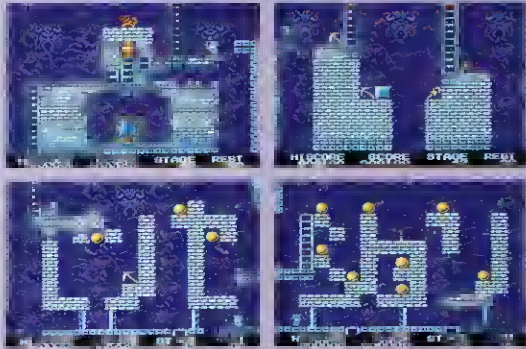
REMEMBER MSX!

このゲーム、MSXとMSX2用のソフトがそれぞれ発売されているという、ちょっと変わったソフトなのだ。ここで2のユー

ザーだけが知らないことをひとつ。MSX版のソウルストーンは、キラキラと光るんです。なんか、得した気分になれてうれしいの。



デザイナーのお遊び



普通にプレイしているとわからないんだけど、全60面の中には、全体をつなげると文字のデザインになっているものが結構あるのだ。全60面もあると、遊びたくなる気持ち、わかります。

あとね、このゲームのBGMって、いかにもゲームっぽくてイイです。ゲームが終わったあとでも「ターリラリタタタ」と、とろずさんでしまえる感じが特にね。なんかこう、「耳に残る」わけです。SCCの音で一番「ゲーム」してると思う。

それと自分で面を作るとわかるんですけどね、面をデザインするってとても大変。こういうパズルもの

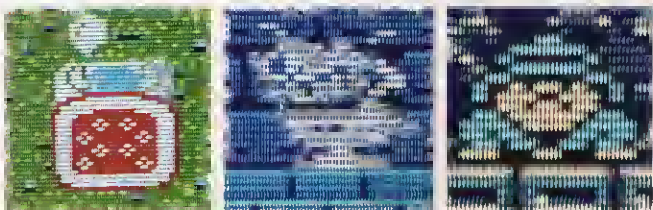
ってアイデアが命だから、納得のいくものを目指すにはすごい時間と労力を使うんですよ。

でも、そう考えてみるとこれだけの面をつくったコナミのデザイナーさんってすごい人たちだね。詰め将棋のような、じっくり考えないと解けない面、ひたすらアクション重視の面など、よくまあ60面もあれだけアイデアが出てくるものだと思います。ホント、拍手を送りたいです。パチパチパチ。

パフォーマンズのビック君の



面のデザインだけでなく、キャラクターたちにも注目。なかなかカワイイでしょ。特にポーズ時のビックがなかなかの芸人なんですよ。ドリルやつるはしをかついでる姿が、やけに情感をそそる。



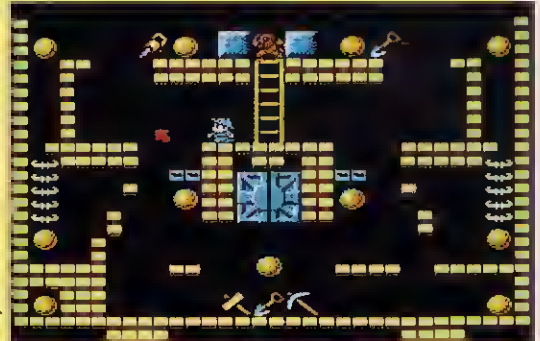
▲コナミ伝統、ポーズ技の歴史。左からフトンを敷いて寝るゴボロン、トイレにハマるゴボロン。そして、現在は腕立てふせをするビック。成長する過程かわかる？

エディットの魔力

1

エディットを知らなければエルギーザを語ることは出来ず。という昔からの諺どおり、このゲームにはエディットは大切な要素なのです。編集部なんかでも、ヘンに燃えている人なんかいて、結構盛りあがっていました。

当時の私のライバルは、ラーメン田川でしたが、今では私の敵ではな—い。私はエディットの真髄を求めているのだ。



▲こういう地道な努力のすえ、素晴らしい作品が生まれるわけ。ひとつ作るのに4時間は必要。

エディットの魔力

2



これはラーメン田川水胞の作。どっちかっていうと勢いで作るタイプなので、未完の大作が多い人です。

ま、総合的に見て、かなり遊べるソフト。はっきり言ってこの値段でこの内容、そうないですよ。

データ：コナミ、MSX、MSX2
メガROM、5,800円

評/ロンドン小林

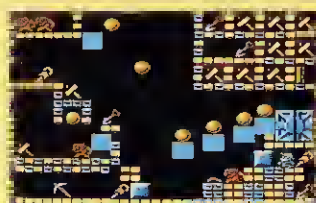
(Mマガ初代使い走り)

10段階評価

| | ラーメン | 温泉 | ロンドン |
|--------|------|----|------|
| 第一印象 | 8 | 7 | 7 |
| 操作性 | 7 | 8 | 8 |
| グラフィック | 9 | 8 | 8 |
| シナリオ | 7 | 8 | 9 |
| お買得度 | 8 | 8 | 9 |

エディットの魔力

3



兄弟誌ログインの制作アシガルの、須永の作品。彼はトラップウォールを多用する。個性が表われてますね。

SONY

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵
も
字
も
筆
も
美
しい!

機能充実、 エンピツ感覚で使えるぞ。

1 プルダウンメニューが
スグレている。

プルダウンメニューを採用 だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

2 文字修飾、
イロイロがリッチだ。

強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストでもきちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属が
タノシイのだ。

約100種類のイラスト集付き
オリジナル文書を楽しくしうぜ!

新発売

高機能日本語ワープロソフト 文書作左衛門

MSX2 2DD × 2 HBS-BO12D 標準価格 6,800円
©Sony Corporation/イラストデザイン ©Broder band Japan

MSX2
ユーザーは
多かった!

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000
件登録』し多重検索も、自動ソー

トも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。



2 書体には『毛筆』JIS第1・第2水準対応

もある。毛筆フォントテキストから、毛筆書体で宛名印字がてきんた。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』

もついている。だからのはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で

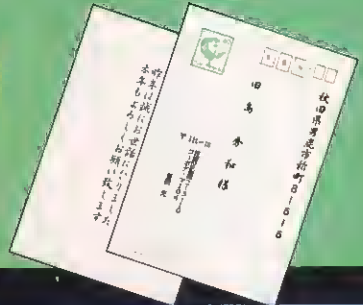
『カンタン操作だ。』ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

簡易カード型データベースソフト はがき書右衛門

MSX2 2DD × 3 HBS-BO13D 標準価格 7,800円
©Sony Corporation

新発売



キミのMSXにも「作左衛門」 「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」..「はがき書右衛門」が使えるようになるのぞ。●漢字BASiC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(終着ROM約15万語)内蔵

MSX 標準日本語カードリッジ
HBI-J1 標準価格 17,000円

©ASCII Corporation/©エルゴソフト & ©Sony Corporation



鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ガエム・かしこ)英文3種(標準・ガエム・デコ)の豊富な書体 ●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードの便利さ ●JIS第1 第2水準漢字ROM内蔵 ●プリンターケーブル付

24ドット漢字サ-マルプリンター

HBP-F1
標準価格 44,800円



リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

どの選手が強気か? 弱気か? 選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム。誕生 選手の個性を見抜け/それが勝利への道だ。

- テキは強気か? 弱気か? 人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
- 臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する。実況中継機能つき。
- 球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
- 14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
- プレイモードも4種類! ベナントレース。



- オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
- 入った。入った。大歓声! BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。

近日発売

どリアル野球シミュレーション

PLAY BALL II

プレイ
ボール
ツー

HBS-G068D 標準価格6,800円

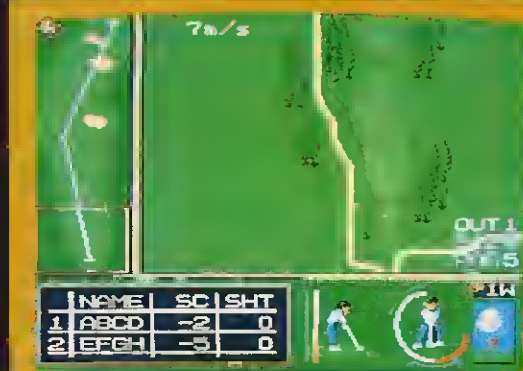
MSX2



© Sony Corporation KLON



近日発売



君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

Membership Golf

4種の有名ゴルフクラブの
シミュレーション

HBS-G069D 標準価格7,800円

MSX2



×2

© Sony Corporation KLON

● まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
● サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀬カントリークラブ。有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。

● さあイクン! 臨場感たっぷりのプレイ。スタンス、グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実に再現。

● キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインバットの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。

● 多彩なプレイモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。

● グリーンいっぱい広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。



ボクサーを育て、鍛えて、目指すは実力世界ナンバー1。

● トレーニングモードで選手を鍛え、ウォッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキン(順位)ナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる。奥の深いボクシングゲームだ!



メモリーボクシング

MSXタイトルマッチ

© Wood Place, Sony Corp. © NAMCO LTD.

MSX2 2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円

ボールと汗が飛んでくる。

SONY

君の才能を
待っている!



「SONY STAFF ONLY」がマブシイ賞にもれた人にも、スタッフジャンパーが応募者の中から抽選で500名様にあたります。

「ソニー プログラミングコンテスト 実施中」自作ソフトを応募して欲しい!

- 一般プログラム部門…ゲームソフト(R.P.G. シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)・実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
- 小林ツクロウ君部門…「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ)付属または「センサーキット」を使ってつくったプログラム。
- アイデア部門…こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。
- 各賞 ベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞の他、アイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさの評価する特別賞があります。受賞された方はヒットヒットスタッフとして認定します。
- ヒットヒットスタッフの特典 ●その1 ヒットヒット商品(パソコン、周辺機器 ソフト)の中から希望の商品を選んでもらいその商品のモニターをしていただきます。●その2 トロフィーとソニー オリジナル「スタジオジャンパー」がもらえます。さらに応募してくれた人の中から、抽選で300名様にソニー オリジナル「スタジオジャンパー」をプレゼントします。
- 応募要項 ●応募作品 * MSX規格で作られた自作ソフト。* フロッピーディスクあるいはカセットテープで参加をお願いします。確認のため2回以上同じプログラムをセーブしてください。(アイデア部門はこの限りではありません) * 本コンテストにお送りいただいたプログラムの著作権など一切の権利は、ソニー 側に帰属いたします。 * 発表作品は、未発表のものに限ります。
- 応募方法 * 応募用紙に氏名、使用機種、操作方法等を明記の上お送りください。応募用紙はソニー 商品販売店でお受け取りください。 * なおお送りいただいたプログラムはお返しできません。●応募作品の送り先 〒141 東京都品川区北品川6-5-8 ソニーヤングラボラトリー内「ソニープログラミングコンテスト」係 ●期間 1988年12月1日より1989年3月31日(当日消印有効) ●入賞者、入賞作品の発表 1989年7月号(6月8日売り)MSX専門誌、パソコン誌にて発表



HIT BIT STAFFになれるチャンスが来た!

ゲームの流れは変わった

あそぶ時代 から つくる時代 へ。

お手ごろ価格の高性能、「F1ツールディスク」でつくる時代に入門だ。
■F1ツールディスク F1 XDmk2専用 付属 ■3.5インチFDD内蔵 ■スピコン連射ターボ搭載 ■ポースボタン機能付 ■集中インジケータ 装備 ■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キー ■JIS配列キーボード ■2スロット装備

新・発・売



F1XDmk2

HB-F1XDmk2
標準価格 49,800円

つくる時代の実力機、「ゲームプログラミングツール」で
ゲームがつくりたくてたまらなくなるぞ。

■ゲームプログラミングツール「F1XDJ」専用 付属 ■JIS第1第2水準漢字ROM
連文節変換辞書ROM MSX 標準日本語処理機能内蔵 ■FM音源装備 ■3.5イン
チFDD内蔵 ■スピコン連射ターボ搭載 ■ポースボタン機能付 ■集中インジケ
ータ 装備 ■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装 ■プログラミングの楽な独立10キ
ー ■JIS配列キーボード ■2スロット装備

HB-F1XDJ
標準価格 69,800円



新・発・売

F1XDJ



君のアイデアをほめたにえる用意は、できた!

●商品のカatalogを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪区

内「ソニーヤングラボラトリー」までお申し込みください。●MSXはサミーの商標です。

EX-4があれば
できます!!

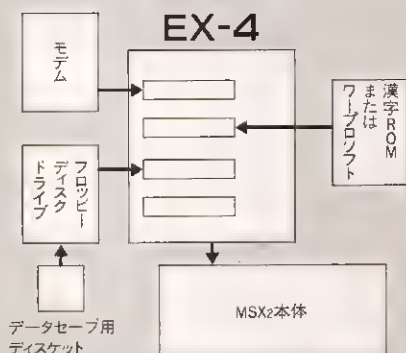


パソコン通信とか
MSX-DOS2を
使ったりとか

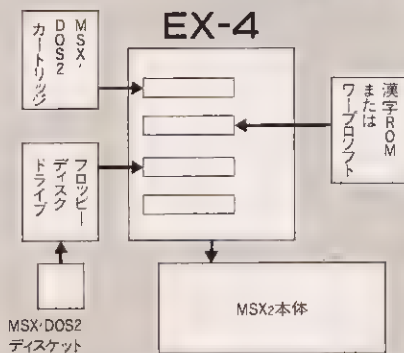
ぼくのMSXでも
できますか!?

パソコン通信で未知の仲間と情報を交換してみたい。MSX-DOS2を使って日本語で効率よくファイル管理したい。でも、自分の持っているMSXは2スロット、フロッピーディスクなし、おまけに漢字ROMも内蔵されていないから…。とあきらめていたキミ。NEOSの拡張スロットボックス「EX-4」を使えば下の図のように、パソコン通信はもちろんMSX-DOS2を使うこともできるようになるゾ。さあ、MSXコンピュータに進化したキミのマシンで、パソコン通信やMSX-DOS2にチャレンジしよう。

■パソコン通信の構成例



■MSX-DOS2使用時の構成例



※128KB RAM内蔵のMSX-DOS2はEX-4に対応しておりませんので本体のスロットに挿入して下さい。



MSX拡張スロットボックス

MSX、MSX2のスロットを4つに拡張するボックス

EX-4 ¥29,800

キミのMSXライフを
さらにひろげる

MSXマウス
MS-10X ¥7,800



出たっ! 話題のソフト

●PC-9801シリーズ ●PC-8801mkⅡSR以降対応 ●FM77/AVシリーズ ●MSX2専用

恐怖の叫びは、私を美しくする。

ウィンチェスター家の館に入ったとたん、
ローソクを手にした女が、悲鳴と共に消えた…。
彼らは恐怖の館に閉じ込められてしまった。
闇の中に何かがうごめいている。
この館には何が居るのだろうか?
次から次へと襲いかかる恐怖と謎…。
そして館の主人、スーザン・ウィンチェスターとは…?
イーストキューブが自信を持って
君におくる、パソコンソフト第2弾。//
コミカルホラーアドベンチャー「白夜物語」。

●お知らせ X68000は、来春まで
販売が延期になりました。

テレホンサービス実施中!!
(PM7:00~) PHONE 011-711-7709

TOKYO

**MSX2専用
新発売**

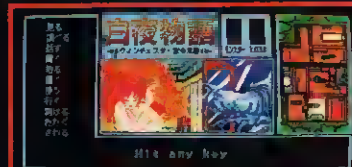
コミカルホラーアドベンチャー

白夜物語

— ウィンチェスター家の末裔 —



白夜物語



白夜物語
ウィンチェスター家の末裔

| 対応機種 | メディア | 定価 |
|------------------|----------------------------|--------|
| PC-9801シリーズ | 5.25D 5.25HD 3.5"2DD | 9,800円 |
| PC-8801mkⅡSR以降対応 | 5.25D | 7,800円 |
| AV/77/NEW7シリーズ | 5.25D | 7,800円 |
| FM-77/NEW7シリーズ | 5.25D | 7,800円 |
| FM77/AVシリーズ | 3.5"2D | 7,800円 |
| 68000シリーズ | 5.25HD | 9,800円 |
| MSX2専用 | 3.5"2DD | 7,800円 |

白夜物語のスコサはこれだ!!

- 面白さ抜群 / 笑いと恐怖の2万文字メッセージ。
- 各機種専用のシステム開発・グラフィックの書き下ろし。
30ヶ所のアニメーション・フルスクリーン・PC98/X68のみ
- 初の全画面・288色同時表示。(65,000色カラーグラフィックモード使用)
恐怖の叫び、悲鳴、泣き声、笑い声、音、効果音。(X68用アドベンチャーゲーム初)
- 全機種効果音。
FM音源対応。MSX2はパナミュージアメントカートリッジ対応。
- パンニングスクロール!! (PC98/X68のみ)
画面左右の見えない所も切替なしで見れる。
- 全機種ジョイパッド対応。操作は簡単。コマンドメニュー選択型。

★ MSX はアスキーの商標です ★ MSX MUSIC対応

EAST CUBE

通信販売OK!! 郵便番号、住所、氏名、TEL、品名、機種名を明記の上、
現金書留で、直接当社へご注文ください。(送料サービス)

イーストキューブ

東峰通商株式会社 EC事業部
〒005 札幌市東区北22条東7丁目 PHONE 011-711-7709



ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で片の若い春にも人望があつた。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれぬーか」「おやさん／＼なにいてんすか」と詰め寄るきみのほうを見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた。顔の人望でもっていた組だ、離れて行くヤンもいる。

今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、組さんへの恩返しだ！12都府での抗争を、再現！極道も、戦し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合！？きみしだいでのこの街は、きみの物だ！「シミュレーションゲーム！？」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。振作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.G.に不満をもっていたきみ。「S.L.G.ならば、まかせて／＼」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

- フルマウスオペレーションで操作ラクラク、シカモとされる華の無いBGM！
- かくしコマンドもあって、ちょっとしたゲームをするとそれも、おしえてもらえちゃう！
- ヒントはマニュアルのな・か・に？

MSX2 3.5"2DD.....6,800YEN 12月下旬

堂々デビュー

たんたんたんばが ゲームに成った！

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元朝日ソノシヅ/プロデューサー・A・「DAVIDSON」)をマイクロネットがパソコンに忠実にさいげんしたものです。

痛快無類、笑いとペースにあふれるスペクタクル巨篇、ふたりの面々、さあ他の追従を決してゆるしませぬ………。

- オリジナルのボードゲーム「たんば」のグラフィック能力によって忠実に再現、しかもグラフィックゲームならではのアップテンポなノリのよさを………。
- オリジナルのグラフィック、サウンド、………MSX2のハイパフォーマンスを………。
- 「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング！。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう……。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも？(エキサイティングすぎて彼女にきらわれないように………)

MSX2 3.5"2DD.....6,800YEN 12月上旬

GRAPHIC TOOL
GABAN

MSX2

がばん

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATも読み取りことが可能

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K

MSX2 3.5"2DD.....9,800yen



麻雀狂時代
SPECIAL

3.5"2DD 6,800YEN 12月上旬

MSX2はアスキーの登録商標です。

より強力にパワーアップ!!

MSX²が、

FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載



MSX²+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD

PHC-70FD
標準価格 64,800円

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06 (443) 5145
東京営業部: TEL.03 (836) 3872 中部営業部: TEL.052 (582) 6123 近畿営業部: TEL.06 (443) 5140
北海道営業部: TEL.011 (271) 5470 東北営業部: TEL.022 (267) 3581 北陸営業部: TEL.0762 (38) 9811
北海道営業部: TEL.075 (682) 2341 神戸営業部: TEL.078 (682) 0681 中国営業部: TEL.082 (243) 9120
四国営業部: TEL.0878 (34) 7699 九州営業部: TEL.092 (291) 6270
●MSXは、アスキーの商標です。

SANYO



ついに、出ました。MSX₂+ (エムエックス・プラス)。これまでのMSX・MSX₂との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY 70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX₂+です。

迫力あるサウンドが楽しめるMSX・MUSIC (FM音源) 搭載。

MSX₂+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応の



ソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。

日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。

MSX₂+仕様のWAVY 70FDは、MSX-BASIC Ver 3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY 70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。

大満足の MSX 2+





FUN FACTORY

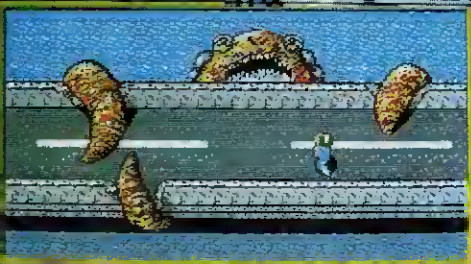
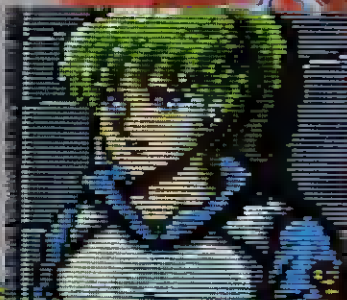
© FUN PROJECT, INC. 1988

しりょうせんせん 2

死霊2 戦線

WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック、同時多発テロ、突然のパンクに見舞われる新造都市サンドラド。だがそれは惨劇への序曲でしかなかった。ふたたび甦える黄泉路の恐怖。そして、その影に立つ謎の男。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった。



ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

スケールアップ

MSX2 3.5"2DDディスク 2枚組 RAM64K以上VRAM128K以上 ● 予価7,800円 12月下旬発売予定

● 企画・制作 **株式会社ファン プロジェクト**

● 発売 **ビクター音楽産業株式会社** PC-88版同時制作快調!!

通販

商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業様までお申込み下さい。

MSX2はアスキーの商標です。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合わせは平日、12時から19時まで)

悪夢から醒めよう...



F-1 体感

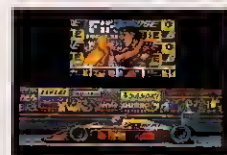
セパレートしたX1111-32ビットのCPU

44.1kHzの16ビットデジタルオーディオ

3D画面表示で最大16ビットカラー

16段階調整可能なグラフィック

100%ハードウェアで実現した3D



F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™

コナミのMSX2+専用ソフト第1弾

© KONAMI 1988

MSX2+専用 (RAM64K VRAM128K以上)

3.5"2DD (ディスク2枚組)

MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応

6,800円

好評発売中

●MSXマークはアスキーの商標です。

もっとリアルにもっとエキサイティングに——あの『F-1スピリット』が、話題のMSX2+仕様で新登場/ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテクな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。

MSX2+の魅力を経験しよう! THE NEW MSX FAIR開催

楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、全国7ヶ所で開催中。みんなででかけよう!!

発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル



●画面は開発中のものです。 ●MSXマークはアスキーの商標です。



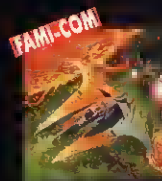
グラディウス・サウンドがクラシカルな組曲になった!
グラディウスファンタジア
アポロンから、絶賛発売中。演奏はグラ
ディウス・シンフォニック・オーケストラ。

LP (AY25-26) 2,500円 CD (BY30-5072) 3,000円 カセット (KSF1555) 2,500円



全宇宙を震撼させる超時空バトルが始まる!
沙羅曼蛇 BASIC SAGA
牙える美樹本キャラ、人気のグラディウス
シリーズにアニメビデオバージョン誕生!

カラーステレオHiFi 60分 12,800円 絶賛発売中



反射神経に新次元の興奮! ファミコン版
GRADIUS II
アーケード版でも熱狂的ファンをも
つ名作が遂にファミコン進出

VRC4+1M+1M+16KSRAM 5,900円 12月16日発売

●ファミコン コンピュータ ファミコン は任天堂の商標です

週刊テレホンサービス実施都市 ■ 本社: 03-262-9110 関西地区 大阪: 06-334-0399 札幌地区 札幌: 011-851-3000 青森地区 青森: 0177-22-5731 秋田: 0188-24-700

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-

創世。

グラディウスシリーズ待望の続編!

G6658対バクテリアン戦、G6666対ヴェノム戦

G6709対サラマンダ戦……………

そしてG6809、スペースウォーIV勃発!

戦いのステージをG6644へ求めて

いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の

時空を超えた追撃が始まる!!

アーケード版『グラ2』で人気のステージも登場!

MSX_{1,2}兼用 2Mビット SCC搭載 5,800円 1月中旬発売予定



ゴーストの野望

やばう

© KONAMI 1988 TM

EPISODE II

コナミの占いセンセーション コナミ・ゲームコレクション Vol.1~Vol.4

西洋占星術、血液型相性占い、手相占いからスーパーおみくじまで盛りだくさんの内容! ゲーム感覚いっぱい楽しめます。ご案内役は、おなじみのペンギンくんとあけみさん!!

MSX2対応 3.5"2DD(ディスク版) 4,800円 新発売

なつかしのあのゲームこのゲームが、バックになって新登場! Vol.1(特別2枚組アクション編)、Vol.2(スポーツ編I)、Vol.3(シューティング編)、Vol.4(スポーツ編II)、それぞれに人気の5タイトルを収録!!

MSX対応 3.5"2DD(ディスク版) 各4,800円 Vol.1・Vol.2・絶賛発売中 Vol.3・Vol.4 引き続き発売予定

北海道地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!

2人同時プレイでおもしろさ10倍

超楽しいキャラクター達

おかしの面、おちやの面などなど
不思議ワールド続出

シンセサウルスも特別出演

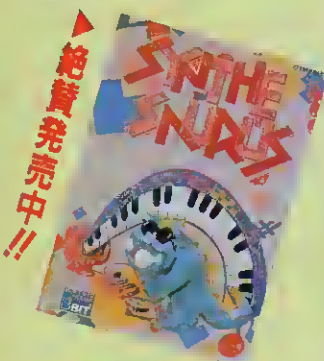
MSX2 VRAM128K

- 3.5" 2DD (ディスク版)
- MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM (ROMカセット版近日発売)

定価¥5,800

シンセサウルス

- (バージョンUP (V.1.1) のお知らせ)
- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
 - 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
 - 楽譜記号の改良
- (ノーバージョン版をお持ちの方へ)
バージョンUP御希望の方はビッツ販売株
まで御連絡ください。



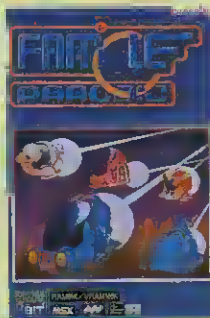
FM音源用サウンドツール

MSX MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上
定価¥6,800

制作/発売元 株式会社BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

ファミクル・パロディック

▶絶賛発売中!!



▶近日発売!!

ニューシューティングのスタンダード

MSX2 RAM64K/VRAM128K

2メガROM 定価¥6,800

販売元 BIT²販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 資田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

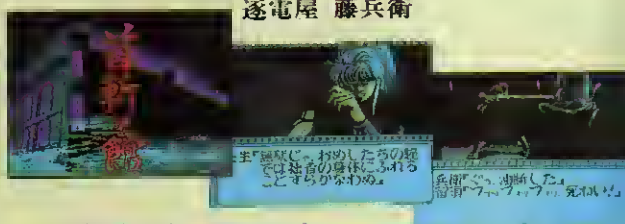


クインブル



秘録 首斬り館

ちくでんや どうべえ
逐電屋 藤兵衛



本格派アドベンチャーゲーム

MSX2 3.5" 2DD
PC-88SR・PC-98版開発中

MSX MSXマークはアスキーの商標です
メカROMは、1メガヒット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです
※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売株」まで、お送りください。(送料は無料です。)

株BIT²スタッフ募集

●サウンドエフェクト (ミュージック含む)
●キャラクターデザイン ●プログラマー
詳しくはTEL. 03-479-4558 辻谷まで

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED
THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "Ys II" because

We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか?

6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

優しさから、感動へ。



■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。
基本操作は原作と同じですが、「入力」に入りやすい「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■原作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー、臨場感、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、原作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの進行をさらに深めました。

■レコード・CDにもなった原作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

好評発売中!!

「イースの歴史を再現した、3部作の最終作、イースII」

イースII MSX2版発売!

DISK 専用版

¥7,800

3.5-2DD
3枚組



新発売

イースIIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくといースIIがより楽しめます。

Falcom

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市南緑町2-1-4 トミオビル



通信販売(送料別)

●現金書留の場合

氏名・郵便名・住所・氏名・電話番号を明記し、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

〒554 大阪市東淀川区 店名・郵便名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込みください。代金引換時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)850

FAX 0425(28)2714



自動作曲機能付ミュージックエディター

おん ち

音知くん

イメージが音楽になる!!

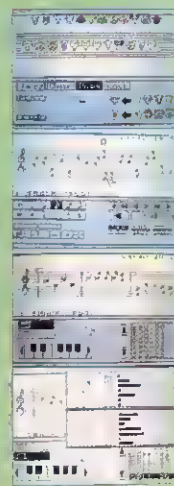
強力自動作曲で、誰でも作曲家!!

豊富なエディター機能と

バツグンの操作性。

もう音知くんなんて呼ばせない。

タケルでしか
買えないものがある



満載されたエディター機能

①初期セット

メモ ■ 各トラック音源セット

②楽譜入力

音符の入力 ■ インサート、デリート、コピー
ext ■ 音色ナンバーのセット ■ テンポのセット

③音色セット

PSG音色セット ■ OPL音色セット

④データ ロード/セーブ

ミュージック・データ ■ 音色・データ

⑤オートプレイ

データ・ランダム・プレイ

⑥自動作曲

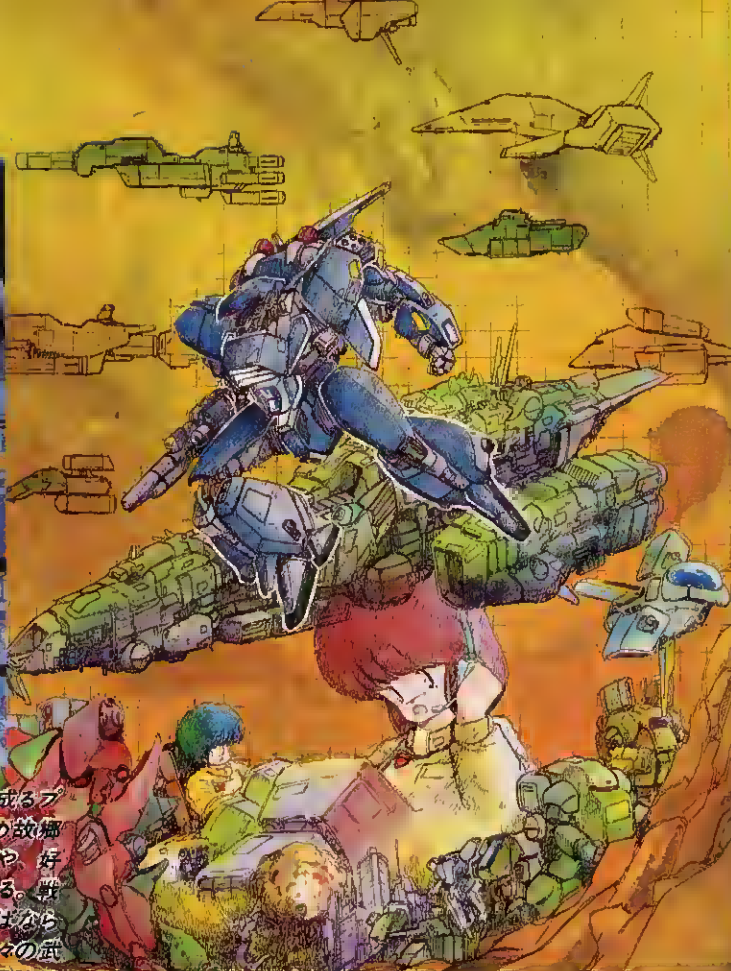
ミュージック・自動作成 ■ ミュージック・キャラクター・エディット

⑦プリント・アウト

楽譜プリント ■ 楽譜プリントno.2 ■ 音色データプリント



MSX2(3.5" 2DD)
TAKERU価格 4,800 yen
©ウインキーソフト
販売 ソフトベンダータケル



ウォーニング

WARNING

MSX2(3.5"2DD)
市販希望価格6,800yen
TAKERU価格4,800yen
©コスモスコンピュータ



**ダンジョン
万太郎**

MSX
(VA)
TAKE
©MSX

MSX2(3.5"2DD)
(VRAM128K)
TAKERU価格3,500yen
©MSXマガジン編集部

パソコンソフト 各種 機

武尊

[illegible]

タケルが変わったぞ!!

一秒でも早く君の手元にソフトを届けるために
新しいタケルはCDROM対応になったぞ！もう
今迄のように待たせない。

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市中区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

資料請求券
MSXマガジン

T&Eマガジンディスクスペシャル タケルで登場!

企画・開発 T&Eソフト 販売 ブラザー工業

12月下旬発売予定

価格2,500円

MSX2

3.52DD(2枚組)



MSX はアスキーの商標です。

1 新春スペシャル座談会

■司会 横山英二

■出席 内藤時造、吉川泰生、中島健二

2 サイオブレードヒント集

3 スーパースクープ!!「ハイドライドX」...

4 T&E最新ゲーム・オープニング.....

サイオブレード

G・D

5 ^{プラス} +じゃなくてもOK「レイドック2」アニメーション公開

レイドック2のオープニング、アニメーション部分を公開。

6 サイオブレード・ミュージック集

PSG、FM PACにて全曲収録。

7 なんとMSX2がキミの声でしゃべる。 「MSX2おしゃべりくん」.....

8 冬休み、2人で遊べる「じゃんけんウォー ゲーム」.....

'87年、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。

9 グレイテスト・ドライバー1コース.....

●その他情報満載!

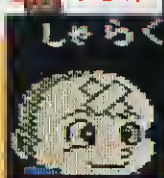
PSY・O・BLADEポスター抽選で100名様にプレゼント

※内容については一部変更になることもあります。

NATSUME
ナツメ

MSX1、MSX2対応
メガROM(カセット)
予定価格
¥7,800

いん びく
8人の写楽



パンソウコウを
はがすと写楽の
パワーがグッと変わるぞ!

第1ステージ



消えたワト
さんのことを
たずねて
いくと……

うわ〜っ! ボスキャラだ!!



パラメータ
やオーラを
よく見て、
さあ対戦だ
っ!

第2ステージ



ナント写楽
は、イース
ター島へま
で、行くことに!! モアイの攻撃も
なかなかだゾ!

※画面は開発中のものです。



待ってましたー!
アraleちゃん
+
ドラゴンボール

そこのけ
そこのけ

三日月がとある

きんじつはつばい
近日発売!

©1988ナツメ/1974手塚プロ

聞いてトクする
ナツメの新作情報

12月のパートナー、
岩間梨絵子です!

☎03-207-7500

MSXはアスキーの商標です。

※通信販売ご希望の方は商品名を記入の上、現金書留でお申し込み下さい。

NATSUME
ESTABLISHED SINCE 1970

ナツメ(株) 〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

真・魔王コ

勇者よ、
闇の時流を
斬り裂け!

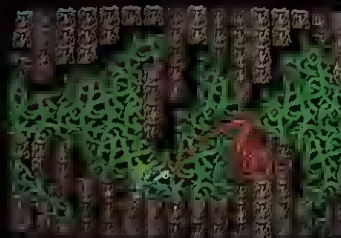
GO!V

MSX2 7800円

MSX2 +

MSX AUDIO
対応

2DD 3枚組



血圧上昇/ レッドドラゴン登場



激戦/ むらがるモンスター

Discステーション

DS#2

巻之貳 12月8日発売 1,980円

参

魔導師ラルバII

武

デモ

ゼビウス

真・魔王ゴルベリアス

(横スクロール画)

竜

先取りプレイ

ゼビウス(RECON画)

真・魔王ゴルベリアス

MSX2 MSX2+
2枚組

ハナソフトセンター
コンパイル

ナムコ
ゲーム・アーツ
MSXマガジン・MSXFAN
投稿作品

MSX2+掲載
迷宮ゲームエディタ
(サンプル5本)
BGV(クリスマス)
ゼビウス
RC CARII/サムの冒険
BASICゲーム
たくさんタクサンTAXAN

MSX MSXマークはアスキーの商標です

ベリアス

めーみそコネコネ

COMPILE



TM

- 様々な視点から表現可能となった変幻3画面方式
- スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ
- 多彩な会話と奥の深いシナリオ
- 最強の美しさを追求したオープニングデモ
- 豪華設定資料集&謎の(秘)おまけ付

12月15日発売予定



悶絶/ハーピーとのあぶない戦い



冒険/アレイド王国からそれは始まる

バックナンバー通販コーナー

| | | | |
|---------------|-------------------|-------------------------|--------|
| ディスクステーション #0 | 980円 | ディスクステーション #1 | 1,980円 |
| ①ウインキーソフト | あかんべドラゴン | ①MSX ₂ + 情報 | |
| ②ブレイングレイ | ラストハルマゲドン | ②アレスタ(DS#1オリジナル) | |
| ③ゲームアーツ | ソリアロイヤル | ゼビウス(ニューバージョン SCRAMBLE) | |
| ④コンパイル | アレスタ | | |
| ⑤パナソフト | FMパナミュージメントカートリッジ | ③ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介 | |

笑顔とまごころの通信販売で買うよーに

通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(遠達希望なら400円)を送るんだ。必ず、君の持っているMSX₂、MSX₂ +のメーカー名と機種も書くように。あっ/それと、商品名・きみの電話番号も忘れずに。プッーだ/

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名・会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口で差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。



株式会社 **コンパイル**

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone : 082-263-6006 Fax : 082-263-6049

見たい人には見えてくる

驚異! ムービングビデオシステムによるリアルなVTR取込み画像。

WXY MSX 23.5"2DD ¥6,800

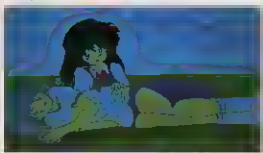


ここはWXY女子大学生寮。ピチピチ女子大生でいっぱいの花園だ。今夜もいつものようにギャルズウォッチング。ヌフッ、ヌフッ、ヌフフッ。悩ましげなポーズで、まるでさそうかのような彼女達。でもお目当ては可愛いあの子ただ一人。他の女の子の悩殺攻撃、最新フルーツポンプ攻撃をかわしながら、一刻も早くスケベを達成しようじゃないか! 主人公“ソルティキャット”こと垢猫男になりきって、スケベなキミのH冒険がはじまるぜい。

●鮮明なビデオ画像取込みと、リアルな動く“ムービングビデオシステム”。●瞬時画面切り替えシステムによるヘルプ機能搭載。●スリルとドラマがたっぷりのアクションR.P.G./ ●16面のビデオ画像を連続処理した、リアルな画面構成。

アフタースクール

★対応機種PC-9801シリーズ(RX、RAを除く)5"2HD/2DD、3.5"2HD/2DD ¥7,800



- 乱れに乱れた女子高生の息をのむスキャンダルロマン!
- 大コープンのセクシーアドベンチャーゲーム。
- 某女子校の生徒会会長、副会長の妖しいスキャンダルをネタにひともうけくわだてるあなた。だが、彼女達の魅力に次第に骨抜きになってゆく...

全ゲーム
全国一斉発売!
本日

まだまだあるぞ、どんどん出るぞ、
クレバービッツのコープンゲーム!

●通信販売のお知らせ

★当社の商品がお近くのパソコンショップで手に入らない場合は、①商品名、②お使いの機種名、③あなたの住所、④氏名(フリガナ)、⑤電話番号を明記のうえ、直接当社へ⑥現金書留でお申し込みください。〈送料無料〉

●あなたのつくったソフトをバックアップ!

★あなたのお作りになった未発表のソフトを、当社にて商品化等の全面的なバックアップをいたします。お気軽にご相談ください。(機種、ジャンルを問いません)

エクスタシーガール

★対応機種PC-9801シリーズ(RX、RAを除く)5"2HD/2DD、3.5"2HD/2DD ¥7,800



- 彼女の弱点、チヨメチヨメポイントはどこだ!
- ウズウズさせるセクシーアクションゲーム。
- いつものように彼女の部屋を訪れたアナタ。でもいつもと違う彼女。いやに積極的だなあ。んじゃあ、攻めて攻めて攻めまくろう!

MSX はアスキーの商標です。



クレバービッツ

〒276 千葉県八千代市八千代台東1-45-18 株式会社オオモリ

※業者の方への販売も行っております。お問合わせください。

●お問い合わせ/ ☎0474-83-6777

TETRIS

テトリス

好評発売中!!

このくやしさは、
快感だ。

シンプルなものほど奥が深い。それは、おもしろさの本質を見極め、磨きあげているからだ。ソ連で生まれたゲーム「テトリス」が、世界中で人気を博しているのも、本物のおもしろさを持っているからだ。ルールは簡単だが、その楽しさは奥が深い。ゲームオーバーになるたびに感じるくやしさが、やがては快感になるほど「テトリス」は魅力に満ちている。

好評発売中 ￥6,800

PC-8801シリーズ・X-1シリーズ・PC-9801 (要256KBRAM)
PC88VAシリーズ・X68000・FM77AV・FMR-50

MSX2 専用 □ メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします

X1シリーズの発売がおこなわれています。ご迷惑をかけて申しわけありません。

MSX はアスキーの商標です



ビー・ピー・エス 担当/吉田・南都

〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F TEL 045-931-0151

「テトリス」ゲームクイズ実施中 ▶ 詳しくはパソコンショップ店頭にあるチラシをご覧ください。

寒い日は、あったかお部屋で頭

壮大なウルティマ・シリーズの記念すべき第1作!



Ultima I

TM & © 1985 Richard Garriott/Origin Systems Inc.

ウルティマI—The First Age of Darkness

パソコンゲームにR.P.G.のジャンルを確立し、すべてのパソコンR.P.G.の基になったのが、この「ウルティマI」。原作者、ロード・プリティッシュ自身がリメイクしたものを、完全日本語対応として移植。グラフィックが全面的に改訂され、BGMも追加。すべてはここから始まった。

悪の魔道士モンデインは「邪悪の石」を創り上げようとしていた。ブリタニアの暗黒時代のはじまりである。そこで、キミは単身ソーサリアを旅し、クエストを解決しながら王女を救い、モンデインに打ち勝たなければならない。

12月21日発売

- PC801 ■2DD/M68F5553
 - 2DD/L68F5553
 - PC801SR ■2DD/M68R5553
 - PC88VA ■2HD/F68A5553
 - Xituro ■2D/M68J5553
 - PC2 ■2DD/L68Y5553
- (※VRAM128KB以上)各8,800円(税別マフ付)

ウルティマIV X68000版、PC-88VA版、完成!

超ベストセラー「ウルティマIV」に新しいラインナップ。高精細グラフィック・モード仕様に、戸田誠司(フェアチャイルド)のオリジナル・ステレオBGMを追加。ますます迫力を増した究極のR.P.G./

新生ブリタニア王国に永遠の繁栄をもたらすため、人々の心を善に導く指導者、聖者となれ。そのためにはブリタニア全土を旅し、協力してくれる仲間を見つけ、8つの徳を高め、3つの原理を知って「究極の知恵の写本」を読まなければならない。

12月21日発売

- X68000 ■2HD 2枚組/F98H5551
- PC-88VA ■2HD 2枚組/F98A5551

© Original Software Version Copyright by Richard Garriott.

ちょっぴりHが刺激的♥人気アニメをゲーム化!



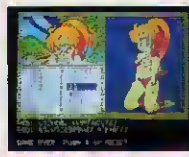
くりにむしモノ

成人向

SF・超次元伝説ラル

魔王ラモー・ルーは全宇宙を支配できるという伝説の「リバース」の剣を手に入れるため、全軍団を率いてラル王家の王女ユリアを誘拐した。そこでキャロンはゴモロス神殿剣士に変身すると、さっそく救助に向かうが……。

- 独立2画面表示+アニメーション処理
- 感情移入しやすい対話型コマンド・システム
- 3次元迷路プログラム採用



好評発売中

- 新発売
- FM7/77シリーズ ■2D 2枚組/M78M5114 ■2D 2枚組/L78M5114
- (2ドライブ必要) 各7,800円

ポニーキャニオン ショッピングクラブ 通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の1ソフト名2機種名3メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて「現金書留」又は「郵便振替」にてお記帳お申し込み下さい

現金書留の場合

二覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい

郵便振替の場合

お近くの郵便局(振込付の振替用紙通帳等に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名(フリガナ)、年令(フリガナ)、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108162ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。

※お届けは約10日間程(未発売のものは発売後10日間)お待ち下さい。クロネコヤマト便でお届けします。送料無料です

※お願い!商品の性格上、配達時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

脳もホットに! 発達したゲーム歓喜団接近! マージャンを極める!

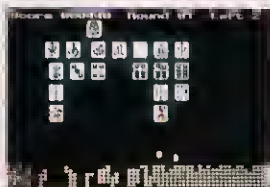


阿佐田哲也のA級麻雀

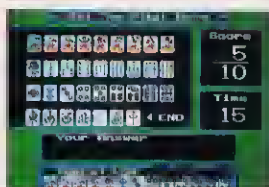
実戦向き4人マージャン登場。従来のように、ただゲームするだけではなく、練習し強くなるための機能を追加。楽しみながら腕を磨ける。音声合成の掛け声で興奮度もバツグン! 思わず、もう半荘!



- 実力に合わせた3つのゲーム・モード(①練習 ②対局 ③王位戦)
- 同じ配牌、同じやまでプレイできるリピート機能
- コーヒープレイク・ゲーム付き



①バード・シューティング・ゲーム
動いている牌を撃ち落とせ!



②ヒット待ち牌ゲーム
上がり牌を時間内に当てろ!

12月28日発売

●MSX2+ R58Y5151
¥5,800
(主VRAM128KB以上)

阿佐田哲也・色川武大。'78年「離婚」で直木賞受賞。阿佐田哲也のペンネームで書いた麻雀小説「麻雀放浪記」は映画化もされた。

だれでも実力がつく!



ケンペレン チェス

これが、いま一番進んでいるパソコン・チェス。強さはもちろんのこと、立体感のある画面構成と、駒の動きのアニメーション処理が特長! チェスを知らないキミもこれで実力プレイヤーになれる。



- ノーマル、バトル、ファンタジーの3種から選べる駒のキャラクター
- 対コンピューター(レベル1~7)、対人間の2モード
- 豊富な拡張機能 ①やりなおし ②再現 ③棋譜表示 ④コンピューター思考による次の一手 ⑤盤面反転 ⑥投了

12月2日発売

●MSX2+ R55Y5152
¥5,500円
(主VRAM128KB以上)

ケンペレンー18世紀、世界で最初にチェスをする機械を発明。女王マリア・テレサのカウンセラーとしても知られる。ハンガリア人。

販売元/株式会社 ポニー キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

札幌支店/011-232-5151

仙台支店/022-261-1741

東京支店/03-221-3271

名古屋支店/052-562-0111

大阪支店/06-541-1971

広島支店/082-243-2915

福岡支店/092-751-9635

ニッパポニー/03-222-1431



PONY CANYON INC.

**MSX
2+専用**

レイドックシリーズ遂に完結!
MSX2+の機能をフルに使った
究極のシューティング体験。縦・横・斜め
マルチスクロールでエキサイト。
なんと12画面ぶんの
超々高級巨大戦艦に驚愕!
FM音源対応のBGMは全部で10曲。
デモ画面の自然画表示の美しさには感激モノ。
目と鼻と舌を舌で感じるこの興奮!

LAYDOCK

LAST ATTACK

MSX2+ 7.5 5 2.0 1.0 1.0 1.0

発売中 ¥6,800

発売元 パナソニック・データシステム
販売元 パナソニック・データシステム
STEEL BATTLESHIP

これかうわ
横スクロール

レイドック発売記念特別プロジェクト

「あーはーみやあどつく」

「あーはーみやあどつく」は、スーパー
ローリング・シューティングゲームのキャラクター・コ
ンストラクタ「あーはーみやあどつく」のバック
グラウンドに、レイドック2のバック
グラウンドに、レイドック2のキャラクターを描い
て、レイドック2のキャラクターを描い

電撃
2+専用

これが、**MSX**

縦横マルチスクロール・自然画・FM音源を

**2+対応ソフト。
我も我もと急増中!**



QUINPL

クインプル ●ビット

時間内にクイを使って
迷宮から脱出する
メルヘンチックな
アクションパズルゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥5,800
(3.52DD)

発売中

©BIT



NYAN

ニャンク

●パナソニック
がわいファミリー家か
繰り広げる過酷でスリルある
ホバークラフトレース
自然画で2+対応
MSX2 ¥8,800
(3.52DD)

発売中

©Panasonic/BIT



純白色の迷宮
●リバーヒルソフト
ミステリーAVGの
新シリーズ
事件の鍵となるタロット
カードの示す意味は?
自然画で2+対応
MSX2 ¥9,800
(3.52DD)
●リバーヒルソフト

12月10日発売予定

2+用ディスク付



**STARSHIP
RENDEZVOUS**
スターシップランデブー

●スクイットラスト
女性乗組員しかいない謎の
宇宙船 何のために君を
誘い込むのか?
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.52DD)

発売中

©SCAP TRUST ©ARK LIGHT



PSY-O-BLADE

●ティーンズ・ソフト
全編アニメーションAVG
ムービー感覚のBGMと
迫真の効果音
自然画で2+対応
MSX2 ¥8,800
(3.52DD)

12月10日発売

©T&E SOFT



オレンジロード

●マイクロキャビン
原作とアニメ版をミックス
アレンジ。ゴキゲンな
ヒット曲をB.G.M.に
素敵なアドベンチャー
ゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.52DD)

12月発売予定

©まつもとと東/集英社/日本テレビ/東宝

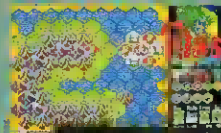


Galou

●コンパイル
変幻3画面方式
スピーディーな
アクション性と数々の
リアルタイムトラップ
縦横スクロールと
自然画で2+対応
MSX MSX2
(3.52DD) ¥7,800

12月発売予定

©COMPILE



Master of Monsters
マスターオブモンスターズ

●システムソフト
8ビット機最強の
アルゴリズム
ファンタジーウォーゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.52DD)

12月発売予定

©System Soft

特報!!

あのファミスタが
MSX2+専用で
出る/来春発売予定





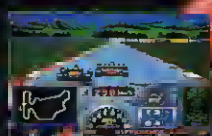
F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

MSX 2+専用

超リアルF1スピリット
MSX2+の音源で、極限の体感を
プラスしてよみがえる。
ゲームモードは
F1 16ラウンドのグランプリ、
練習用のプラクティスモード、
そしてバトルモードの4種類。
コーナーリングの際に、背景が高速スクロール
で飛んでいく超臨場感!
3回レースングの興奮を味わえ!
MSX2+ 28.5 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
SWEET-1609

2人でやるから
2プラス!!

ショウ
ソフト



マルチプレイヤーゲームフルなつづけは、
2台のMSX2+でゲームセンターをのりながらの
バトルを原田でできるぞ!!
マルチプレイヤーゲームもコナミから発売中。

2+パワーだ! 駆使したスーパーゲーム、続々登場!

THE NEW MSX FAIR

MSX MUSIC
対応ソフトも
ガンバる ガンバる!
FM Pana Amusement Cartridge

ゼビウス ●ナムコ
¥6,800 12月発売予定
MSX2+ (2MRD)
©NAMCO

ラストハルマゲドン ●ブレインレイ
MSX2 ¥7,800 発売中
(3.5FD) ©BRAIN GRAY

ぎゅわんぶらあ自己中心派 ●ゲームアーツ
MSX MSX2
(2MRD) ¥6,800 発売中
©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS/YELLOW-HORN

シンセサウルス ●ビッツ
MSX MSX2 ¥6,800 発売中
(ROM) ©BIT?

超自然画体験コーナー
19,288色モードの自然画とトップクラスの
アーティストのCGを2プラスのスクロール
機能も組み合わせデモンストレーション

Moji Moji 体験コーナー
2プラスの本格ワープロ機能を体験

スーパーゲーム体験コーナー
レイドック2やF1スピリットを始め、
MSX2+対応ゲームやFM音源対応
ゲームが30台ものMSXで体験できる

ステージ こんな楽しいステージ見逃さないぞ
MSXマガジン(吉田工務店の紹介と優秀作の発表)
MSX FAN(FM音源作曲コンテスト他)
コナミ(スナッチャークイズ大会)
ティーンズ・ソフト(30秒CMコンテスト)
マイクロキャビン(きまぐれオレンジロードクイズ大会)
ナムコ(「ゼビウス〜ファードラウト伝説」紹介)
BIT(シンセサウルス作曲編曲コンテスト)
他にもまだまだあるぞ〜

MSX は、アスキーの商標です。

T&E、コナミをはじめ、
ソフトハウス16社と
雑誌社がおくる
全国縦断イベント!開催中!!

おもしろデジタイズコーナー
フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の
顔や、あこがれのゲームデザイナーと一緒に
のひとコマを超自然画19,288色にデジタイズして
もらえるぞ〜
(当日会場でのフロッピー販売も予定しています)



占いの部屋
コナミの占いセッションで君の未来を
らなっちゃえ
(占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK)

ゲーム大会
レイドック2 F1スピリット ゲーム大会。
決勝ステージに進め!!

プレゼントも満載!

参加全員にシールカレンダーとMSX
4冊誌/抽選で、なんと豪華スタ
ッフジャンパー、テレカなどど
プレゼントは盛りだくさん用意してあ
るぞ!
スタッフジャンパー
イベント・スタッフカード
(君だけのシリアルナンバー入り。)

Pana Amusement EVENT-STAFF

イベントスタッフ大募集。
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

| 場所 | 会場 | 日程 | 時間 | 電話番号 |
|----|---------------|-----------|-------------|---------------|
| 東京 | 新宿スタジオ アルタ | 12月11日(日) | 11:00~18:00 | ☎03-343-4781 |
| 大阪 | ABC エキスタ | 12月25日(日) | 10:00~17:00 | ☎06-348-0001 |
| 神戸 | せいでん 三宮本店南館 | 12月27日(火) | 10:00~17:00 | ☎078-391-8171 |
| 広島 | ダイイチ パソコンCITY | 12月4日(日) | 10:00~17:00 | ☎082-248-4343 |

〈主催〉 T & E/コナミ/Panasonic
〈協賛〉 アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサム、システムソフト、スクウェア、ナムコ、テクノソフト、パナソニック、マイクロキャビン、リバーヒルソフト、BIT、ビクター音楽産業、ブレインレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト (アイウエオ順) MSXマガジン、MSX FAN

AIWX専用(ワープロ編) VHS(45分)
オペレーション
ビデオ マニュアル
●ワープロ完全マスター徹底解説
AIWXのすごい機能を活かそう!
●君のカードがポップになる
付属の3.5FDにグラフィックデータ満載!
〈発売元〉ミリオンエンター
プライズ「AIWXビデオ係」
TEL. 0482-22-8173

ワープロソフトFM音源搭載の
MSX2+マシン
AIWX
パナソニック
MSX2+ パソコン
FS-AIWX 標準価格 69,800円

最強最後のRPG遂に登場!!

壮大なストーリー構成

はるか昔…。

魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一歩にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

魔族たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。とんでん返しに次ぐとんでん返して繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けて、リアルな仕上りを誇っています。

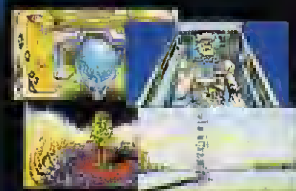
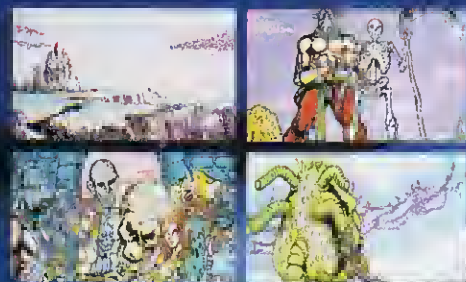
広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをカバーします。しかも全体マップを見れば、自分がどこにいるのか、一目でわかりますから安心です。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。そのパターンは150種類以上!!

このキャラクターは、備え付けのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、最後まで飽きることがありません。



画面写真は、PC8801シリーズのものです。



LAST ARMAGEDDON

ラスト・アームageddon

MSX2 3.5" 2DD 5枚組

7,800円 好評発売中!!

PC8801SR以降

5" 2D 7枚組 7,800円

PC9801シリーズ

5" 2DD 4枚組/3.5" 2DD 4枚組

5" 2HD 3枚組 7,800円

X1シリーズ 5" 2D 7枚組

7,800円 好評発売中!!

X68000 5" 2HD 7枚組

9,800円 近日発売!!

待望の“LAST ARMAGEDDON” CDが価格3,000円にてポリスターレコードより好評発売中です。

その豪華な内容は…

5" 2DD 5枚組 (オーディオ・ビデオ・データ・マップ・キャラクター・テキスト)

- 豪華マニュアル×2 (カラー・8ページ・白黒16ページ)
- 大版マップ (60×66cm)
- チェック・シール (マップの重要地点に貼ってチェック)
- ユーザー登録葉書

ブレイングレイのパソコン・ゲーム・CD 03-230-0664

マークはアスキーの商標です。

●お支払は、お近くのパソコンショップで、
通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記
の上、現金書留で直接当社へお申込みくださ
い。送料は当社負担となります。

株式会社 **ブレイングレイ**
〒102 東京都千代田区新田島1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

なぎさの館
トワイライトゾーンII

MSX2/3.5inch
2枚組 7,800円

TWILIGHT ZONE II

新発売!!

見よ!この充実度。



憧れの美人教師アリコ先生
をある陰謀から救おうと女
子寮に潜入するタカシ。はた
して彼は念願の個人授業を
受けられるか? 学園セクシ
ーロールプレイの決定版!!

MSX2 (2メガロム)
(3.5インチ版)
各 6,800円

♡ロマンチックロールプレイ&セグシーアドベンチャー♡

学園物語



新発売!!

美少女怪物たち PART IV

BGM 工藤静香 "MUGO・んッ色" (全11曲)
浅香 唯 "C-Girl"
雨宮 尊 "救からもそばにいて"

MSX2 (3.5インチ版) 4,000円

そんなあなたの視線が…… MSX2
(3.5インチ版)
美少女怪物たち PART IV 4,000円

BGM
ハウンドドッグ "AMBITIOUS"
浅香 唯 "C-Girl"



※通信販売可(送料無料)現金書留でお申し込みください。
グレート株式会社 〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

ファンタジーII

——フェロンラの章——

PHANTASIE II

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST

邪悪に満ちた暗雲が、いま鼓動を始める。

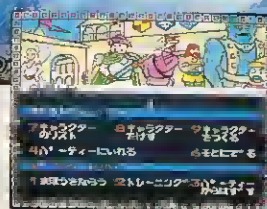
好評発売中!!



ジェルノア島の南にある美と魔法の島フェロンラ。かつては貿易と工業、強大な海軍力で栄えたこの都市も、今ではそのおもかげすらなかった。40年前に不気味な雲が島全体をすっぽりと覆ってからのというもの、誰一人として島を渡った者はいない。しかも、悪の魔術師ニカデモスが支配しているという。悪魔に支配され、不気味に静まりかえるフェロンラ。そこでキミを待つものは、強力な敵と難解な謎。本格派ワールドプレイングファンを興奮の渦に巻き込んだ「ファンタジー」。そして、今ここに装いも新たに登場する待望の新ストーリー「ファンタジーII・フェロンラの章」。邪悪な意志に満ちた暗雲の中へ、キミは足を踏み入れる。

ファンタジー・ジェルノアの章をお持ちの方は、作り上げたキャラクターをファンタジーIIに移し、新たな冒険を始めることができます。

3.5"2DD(2枚組)
VRAM128K RAM64K
1ドライブで動作します。
MSXはアスキーの商標です。



ファンタジー
——ジェルノアの章——

MSX2 専用
3.5"2DD
¥9,800

好評発売中!!



MSX2 専用
¥9,800

通信販売を行っております。ご注文の際には、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申し込み下さい。なお、当社はスピーディな宅急便でお届けしています。送料無料。



STRATEGIC
SIMULATION
IN

OS/31
THTEC

BOTHTEC

ボーステック株式会社
〒166 東京都世田谷区用賀2-28-16
TEL 798-4711

GAMING

熱

もえるぜっ!



幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー! 仙人の弟子、マイケル・チェンはキョーザ、マジジャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーアップ法術をマスターし打倒巨大BOSSキャラだ!! さあ、燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!



中華大仙のローゼン・リット

刻

あざやかグラフィック!

ゲーム制作スタッフ募集中!
(企画・グラフィック・プログラマー)
詳しくは 03-360-3623 栗山 まで

MSX2 専用、要VRAM128KB、3.5"2DD、¥6,800-

MSX はアスキーの商標です

かんげきっ!

歡喜

絶賛発売中!

シューティングだっ!

迎撃

制作/発売元 榎ホット ビイ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4063

販売元 アイ・シーソフト販売株
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4595

ブロック ブレイカー

オランダ生まれの縦スクロー
ルブロック崩し。2人同時ブ
レイも出来る! 全国絶賛発
売中!!



BREAKER

MSX2専用、要VRAM128KB、3.5"2DD、¥6,800

資料請求先
MSXマガジン

挑戦!! MSX2の限界!!
●驚異の水平スモースクロール!!

ビジュアルで迫る!!
●華麗なグラフィックで見せる!! ストーリーの展開!!

ストーリーで迫る!!
●覚醒するか? サイコパワー!!

Character Action Game

PSYCHO WORLD

※画面は発売前のバージョンです。

GAME STORY

見事な自然に囲まれた、ここ、サイキック研究所には、秘密裡に革命的なESP研究と取り組む博士と、そのスタッフである双子の姉妹がいた。ところが、ある日、実験のために飼育していたモンスターが妹を奪い、脱走してしまった。その上、このモンスターには、ESPを自在に操る恐るべき能力が備わっていたのである。今、驚異の扉が開かれた…。

特徴

- ▶ MSX2では不可能とされてきた究極の完全水平スモースクロールを開発!! クリーン&クリアな画面展開が楽しめます!!
- ▶ 大切な妹がモンスターに連れ去られた! 博士から授かったESP増幅装置で、姉は愛する妹を救い出せるのだろうか?
- ▶ ESPは全部で9種類。それぞれの世界に君臨するモンスターを倒してESPを身につけるのだ!!
- ▶ 美しくリアルなグラフィック/そしてスリリングな画面展開を彩る素晴らしいサウンドは、PSGではもちろんFMPACなら一段と熱い音になります。



**ヘルツ・デビューキャンペーン
実施中!!**

●プログラマー募集中!!

当社では今後の新作を続々と企画中です。
プログラムできる方、担当: 吉田宛御連絡下さい!

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に、パナ・アミューズメント・カートリッジ (FM・PAC) をプレゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお楽しみ下さい。

●通信販売

通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお送り下さい。(送料サービス)

MSX2 3.5"2DD ¥6,800



(RAM64K VRAM128K)
※MSXは(株)アスキーの商標です

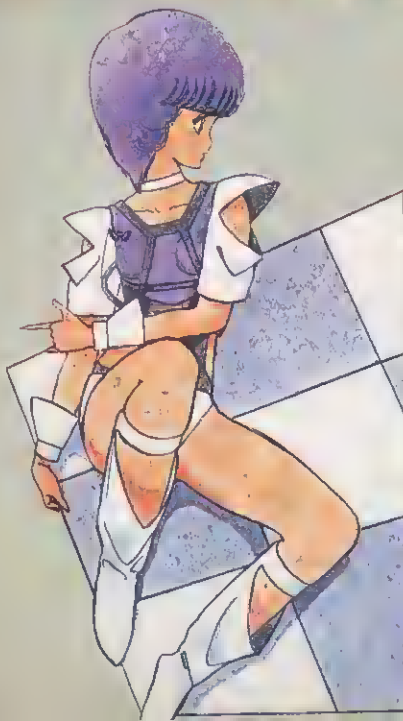


株式会社 ヘルツ

〒180 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL (代表) 03(371)3012
FAX 03(369)4071

**12月中旬
発売!!**

何人も、
悪魔の福音に
ふれること
なかれ。

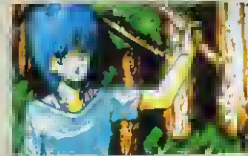
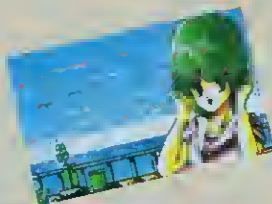


夢戦士。
感動も、
あり
がとう!!

ヒーローコミックアドベンチャー
ウイングマン
スペシャル

©集英社・桂正和
作者/TAMTAM

さらば夢戦士



MSX2専用
3.5インチ2DDディスク版
♪MSX MUSIC対応
価格7,800円

MSXマークはアスキーの商標です

PC-B801FA/MA, PC-88VA, PC-B801FH/MH,
PC-B801mkII, SR/FR/MR/TR
(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク3枚組 ¥7,800

ウイングマンそして、その仲間達!
君達の友情が、ライエルの野望を打ち砕く!

ボドリムスの新しい支配者、ライエルは地球征服を企み、ボドリムス人のナースを地球に送り込んだ。ナースはあおいの幼なじみであったが、報酬に目がくらみあおいもろともウイングマンを倒すことをライエルに誓う。そんなことは全く知らない僕達は、ヒーローアクション部の合宿をしていた。ナースは次々とシードマンを送り込み、なんとかウイングマンを倒そうと必死だが、僕達は苦戦をしながらもシードマンをことごとく打ち破っていた。ナースはとうとう自分からウイングマンに戦いを挑んだが……。さあ負けるなウイングマン。

THE GOLF

ザ・ゴルフ

- 1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンス・マッチ、トーナメントの4プレイより選択
- 2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能
- 3 トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レバール・アップを回しながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を
忠実に模した
RPGシミュレーションゲーム
"ザ・ゴルフ"
誕生!

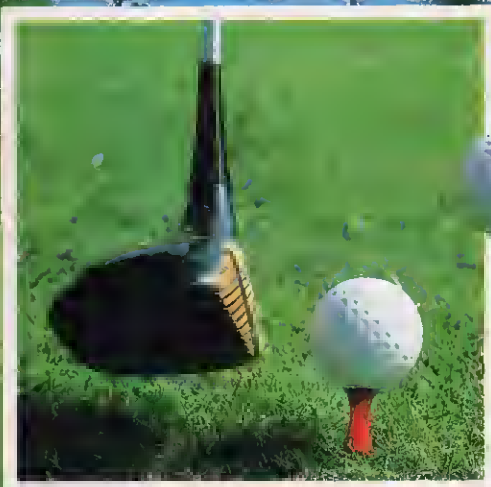
ゴルフの
楽しさ満載!
痛快、爽快プレイザ・ゴルフ

近日発売
予定

MSX2ROM カートリッジ

メガロム仕様
(VRAM128K以上)

■MS-22 ■¥6,800 (予価)



- メイン画面での臨場感あふれる3D表示
- 実際のプレイを忠実にシミュレート
- 奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中



ファミリー・ビリヤード Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥5,800 ■MS-14



井出名人の 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ!

MSX2ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■各¥6,800 ■MS-18

MSX はアスキーの商標です。

企画・開発・発売元: パック・イン・ビデオ

通信販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めにならない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい (送料無料)
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑7F (株)パック・イン・ビデオ PCソフト部

ドラマチックRPG

ARCUS

第二世代パソコンRPG
ここに覚醒する。

- 人工迷路の他に地形迷路も用意された、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン!
- 画期的キャラクター・レベルシステムそして、モンスターのイベント化など、ファンタジー物語をビビッドに体感!

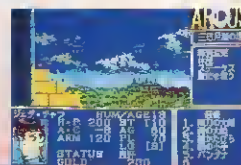
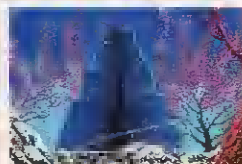
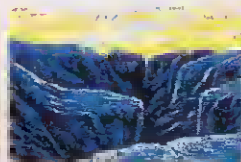
MSX2版に賭けるスタッフの意気込み!

- オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入、漢ロム不要でのオール漢字表示、高細精度のグラフィック・モード7を使用、ディスクアクセスにオリジナルDOS開発、ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使、FMバック対応、

MSX2ディスク版(3.5"2DD 3枚組)¥8,800

待望のMSX2版

近日発売



より近づく。より楽しむ。より楽しむ。より楽しむ。

より近づく。より楽しむ。

■CP¥3,000/CP¥2,500、MSX2版¥8,800

※お求めは近所のパソコンショップで、通帳振込ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください。(送料無料)
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び貸貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます



Game Creative Staff

WOLF TEAM

株式会社ウルヴァーゲームス 東京都港区下谷北町1-1-1 アカメゾン横浜南203

ぎゅわんぷらあ

麻雀ゲーム

自己中心派



株式会社 ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
：03(984)1136

好評発売中

MSX2, MSX 両専用 定価6,800円

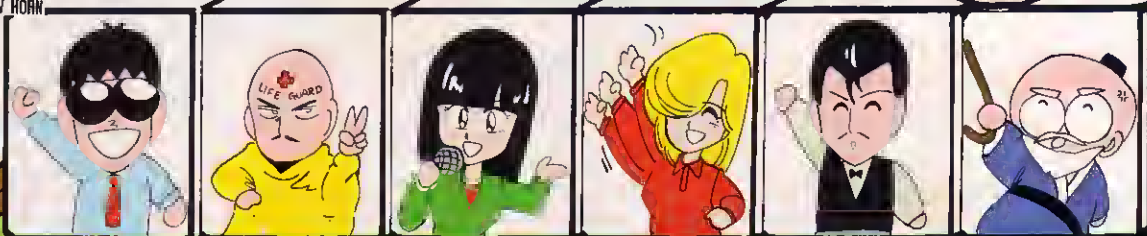
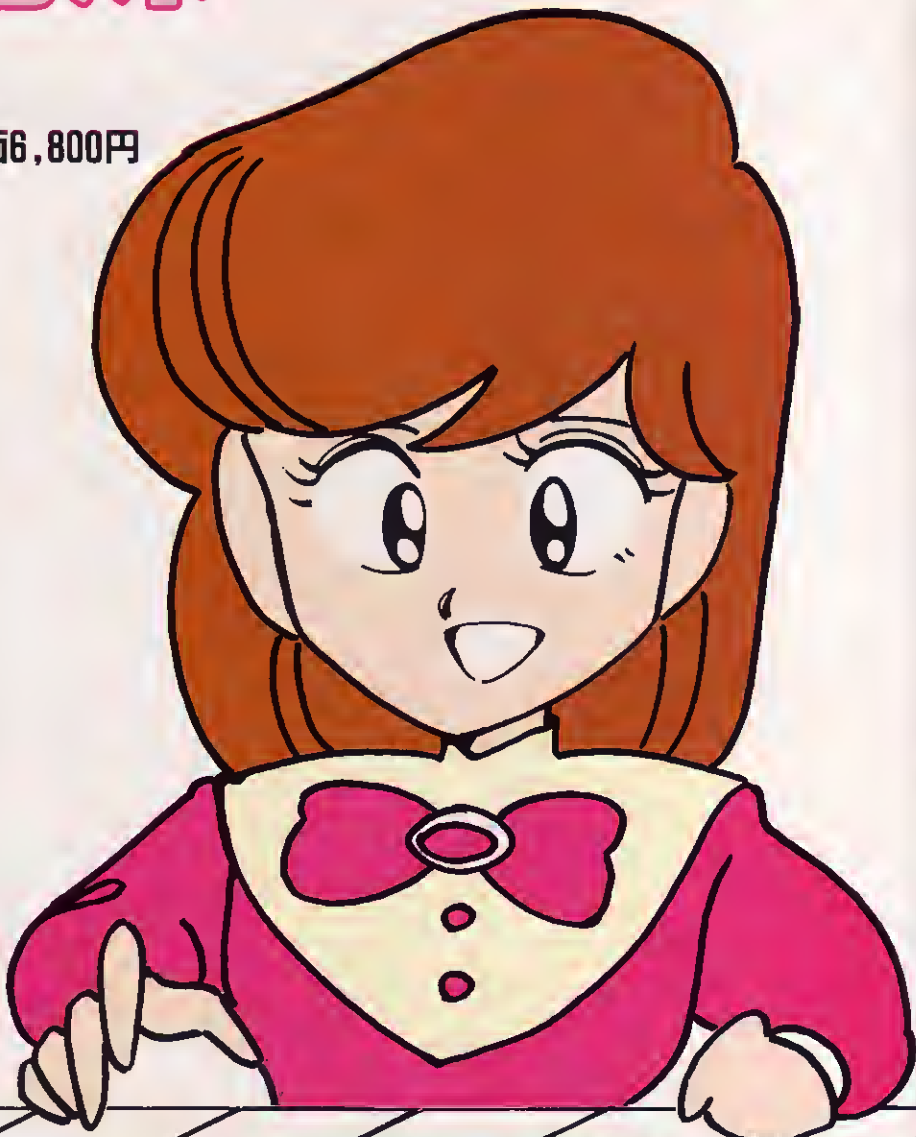
MSX2 RAM64K VRAM128K以上

MSX RAM16K以上

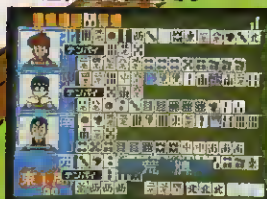
2MRROM

- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様。
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
①持杉 ドラ夫 ②律見江 ミエ ③中島 ハコ
④謎のじいさん ⑤北家 拳士郎 ⑥タコ宮内
⑦ゴッドハンド氏 ⑧店野 真澄太 ⑨オクトバ
シーふみ ⑩貧乏おやじ ⑪迷彩レディー ⑫ク
リスチーネ・M. の12人を用意。
- MSX2用, MSX用の2種類の画面表示方式を
用意してあります。さらに, MSX2の場合には,
どちらの表示でもゲームをすることができます。
- P64からなる豪華マニュアル
初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為
に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました。イラ
スト満載で, 単なる麻雀入門とは一味ちがいます。
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能),
初心者向け指導モード, オープンモード, オート
モード付。
- ジョイスティックまたはジョイパッドだけで操作
できます。
- FM PACを使用するとコミカルな効果音
オリジナルBGM, さらにロン, チーなどの音声
合成出力がお楽しみいただけます。

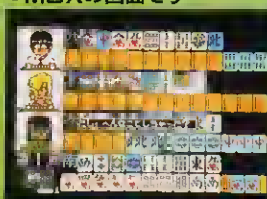
Copyright © 片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright © 1987, 1988 GAME ARTS/YELLOW HORN



●MSX2の画面です

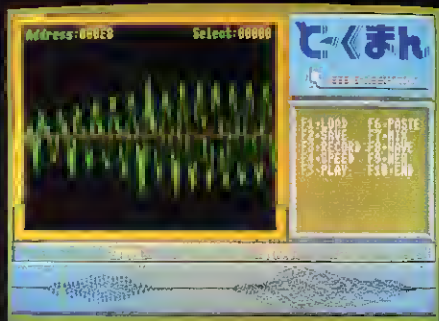


●MSXの画面です

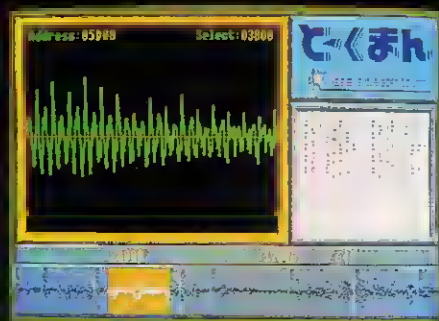


※MSXマークはアスキーの商標です

声が 見えると、 お・も・し・ろ・い。



メモリにとりこまれた音声データは、下のメモリーウィンドウにドット表示されます。画面では、1ページ2Kバイトの音声データが表示され、カーソル位置のデータは、上部の波形ウィンドウに表示されています。メモリーウィンドウは1ページ2K - 128K バイトまで、7段階にズームングできます。



メモリーウィンドウは1ページ64Kバイトをドット表示し、複数のブロックに分割指定されており、ブロックNo.の指定による発声も可能です。反転部分はカーソルにより範囲指定中の部分で、エフェクト処理などの対象となります。



■通信販売・商品についてのお問い合わせは
エミール・ソフト 開発

〒770 徳島市庄町1丁目63 TEL/FAX(0886)31-2366(PM6:00まで)
■ご注文は商品名と住所・氏名・TELを明記の上、現金書留又は、郵便振替(徳島5-22029)にてお申し込みください。(送料サービス)

■トーキング・マシン

MSX 2

とくまん

■価格 **¥14,800**

■セット内容/本体、マイク、サンプルディスク(3.5インチ1DD)、マニュアル

MSX は、アスキーの商標です。

MSX音声合成装置「とくまん」の特徴

- PCM録音方式による、今までにないクリアな再生音質。今日から君のMSXが、画期的なトーキングマシンになる。
- サンプリング周波数は、4-8KHzまで5段階で切り替え可能。標準のMSX2で、24秒(4KHz)までの録音ができる。
- 高性能マイク付属で、すぐMSXとコミュニケーション開始。
- ビデオRAMの後半64Kバイト+裏RAM32Kバイト使用。メモリーマップ内蔵機種では、データ容量をさらにアップ。
- 強力なボイス・エディターで、音声データの加工は自由自在。画面上グラフによる波形の観察。カット&ペーストで編集。複数音声のミックスやエコーなどのエフェクトも可能。データはディスクにセーブ。
- データは最大128のブロックに分割指定することが出来るので、拡張BASICコマンドにより任意の順序で発声させられる。ゲームの中でキャラクターにしゃべらせたり効果音も簡単。
- 当社のROMライター“ROMIO”でデータを書き込めば、オリジナル音声ROMが作製できるので“おしゃべりさん”[カホ無線株製]など他の音声合成ボードにも利用が出来る。
- サンプルディスクには、音声データの他にマシン語データの読み上げや、音声時計などのデータ変更可能なプログラムがはいっているので、自分の声や彼女の声に改造して楽しめる。

ソフトメーカーの皆様へ
とくまんを使って作製したソフトウェアにライセンスは不要です。音声合成の魅力を生かした、楽しいソフトの開発にご期待いたします。
技術的なご相談は、当社開発部までお寄せ下さい。

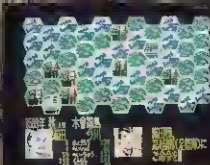
MSX用製品ラインナップ

- ROMIO<ロミオ> **¥16,800**
MSX標準カートリッジに収まった超コンパクトROMライター。2764、128、256の各ROMが焼け、PIOボードとしての使用も可能。
- Turbo-Writer **¥15,500**
ROMIOに接続することにより、ROMライターの機能をアップ。そのために書き込み可能なROMは2716から1Mビットまで拡大。付属のソフトウェア(3.5"1DD)はMSX-DOS上で動作するので、大容量のROMも一気に書き込みが可能。
- パラレル I/O インターフェース **¥9,800**
8255を2個内蔵しているので、8ビット入出力ポートを使用可能。出力は50ピンのフラットケーブルコネクタ仕様となっていて、ピン配置は、市販ワンボードマイコン(グッピー等)とコンパチブル。マイコンの開発や、各種の実験に幅広く活用出来る。もちろんMSX標準カートリッジケース使用。

教科書は何も教えてくれな 知らないことを、知りたい。

信長の野望・全国版

戦国の乱世をパソコン上で再現して頂点。
プレイすることでシミュレーションを語る。



MSX2+ 3.5" 2D 10M / 4メガROM 9,800円

MSX 2メガ

フロッピー

「信長の野望・全国版ハンズブック」1,800円

「信長の野望・全国版ガイドブック」880円

三國志

知力の極限に達する大戦略。初の国策シミュレーション。
小説よりリアルに描かれた中国統一ゲーム。



MSX 2+ 3.5" 2D 10M / 4メガROM 12,800円

MSX 2メガ

フロッピー

「三國志ハンズブック」1,800円

「三國志ガイドブック」1,800円

お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くにお取り扱い店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種を

お書きの上、現金書留にて当社までお申し込み下さい。但し、書籍は取り扱っておりません。

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び貸貸（レンタル）について、これを一切許可しておりません。

MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

光榮10周年記念

日頃のご愛顧に感謝の気持ちをこめて、「記念
プレゼントキャンペーン」を実施中です。クイズ
にお答えいただいた正解者の中から、抽選で
豪華賞品をプレゼント致します。

クイズ

Г ? Г ? Г ?

☆パソコンは、本体・カラーCRT・キーボードのセット、MSX2+対応。モニターは本体から出る。

株式会社 光栄「10周年キャンペーン S 係」

テレホンサービス:KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。☎044-61-1100・☎044-61-8000(ファミコン専用)

MSXはアスキーの商標です

JOYFUL PROGRAM LIBRARY

MSX プログラム50 コレクション

ファンダムライブラリー④

ディスク版

本

価格 4,800円

全国のパソコンショップ、デパートで12月10日発売!

『MSXプログラムコレクション〜ファンダムライブラリー④〜』
掲載のゲームプログラム50本+18本（各雑誌のFANに掲載されたプログラム）を1枚のディスクにおさめました。

そのほか改造バージョンなどのおまけプログラムも入っています。

●制作・問い合わせ先＝徳間書店インターメディア・テクノポリスソフト

☎03-431-1627

●販売＝徳間コミュニケーションズ

MSX MSX2 MSX2+

※必要なRAM容量などはプログラムごとに異なります。また、一部でお知らせしておりましたROMカートリッジ版は、事情により発売されません。ご了承ください。

■お近くのショップで手に入りにくい場合は通信販売もご利用になれます(送料無料)

①商品名②に使用の機種名③住所・氏名・電話番号をご記入のうえ、代金を現金書留で下記までお送りください。

■通信販売申し込み先

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル

(株)徳間コミュニケーションズ(☎03-591-9161) テクノポリスソフト通販係

Girlie Adventure Game

聖女伝説

—Five Holy Girls—

秘宝「ゴールド・レディ」—盗んだ謎の美少女、レミアを捜せ。手掛かりは彼女の仲間が握っている。本心を聞き出すのは君の腕次第だ。

圧巻のグラフィックとリアルなアイコン機能をたずさえ、エロチックに繰り広げられるGirlie Mystery(愛しき謎の事件)!! 今夜も眠れそうにない。

MSX 3.5" 新発売

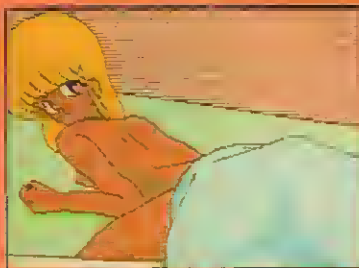


- **MSX** (MSX MSX2で可) 3.5" ディスク版
 - PC-8801シリーズ 5" ディスク版
 - PC-9801シリーズ 5" 2DD、5" 2HD版
 - X1シリーズ 5" ディスク版
- 各6,800円

企画・開発/スタジオブルー

MSX はアスキーの商標です。

早く早くの手で、つかまえて。

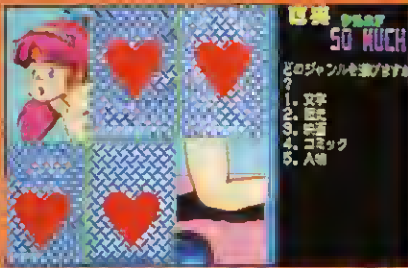


聖女伝説 特別編 聖女ぱにっく

さらに元氣、そして無邪気、チョット×××なグラフィックとアニメーション。リアルなアイコンを使って指定するだけの簡単操作で、エロチックに繰り広げられる愛しき謎のアドベンチャー。

企画・開発/スタジオブルー

●PC-8801シリーズ5"ディスク版 ●X1シリーズ5"ディスク版 ●各4,800円



世界ヤルホド SO MUCH

クイズを解く楽しさと、女の子と接近する2つのワクワクがドッキング。9ジャンルからの出題に、五者択一で答えて正解すると、美しいグラフィックの女の子をおおっていたカードが1枚ずつ消えていく。興奮度100%!

新発売! ●PC-9801シリーズ ●6,800円



製作進行中!

ビデオクイーンをさがせ

キミはビデオ・プロダクションの社長兼ナンパ師。どんどんギャルをナンパして、ビデオに出演させよう。1億円もうけるのも夢じゃない。キミのセンスとテクニックしだい!?

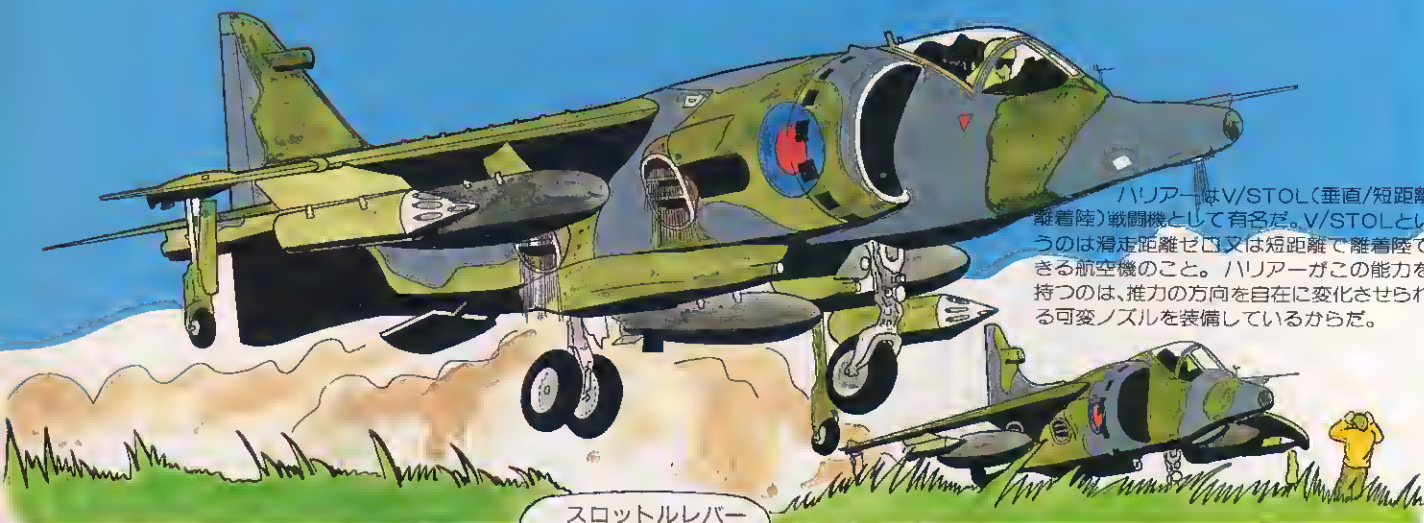
●PC-8801SR以降 ●11月発売予定

アイエスティー

〒104 東京都中央区銀座7-12-4 銀座707ビル 405号

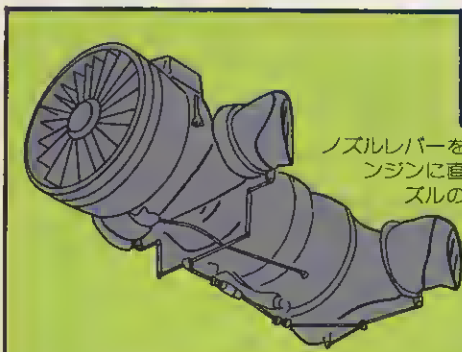
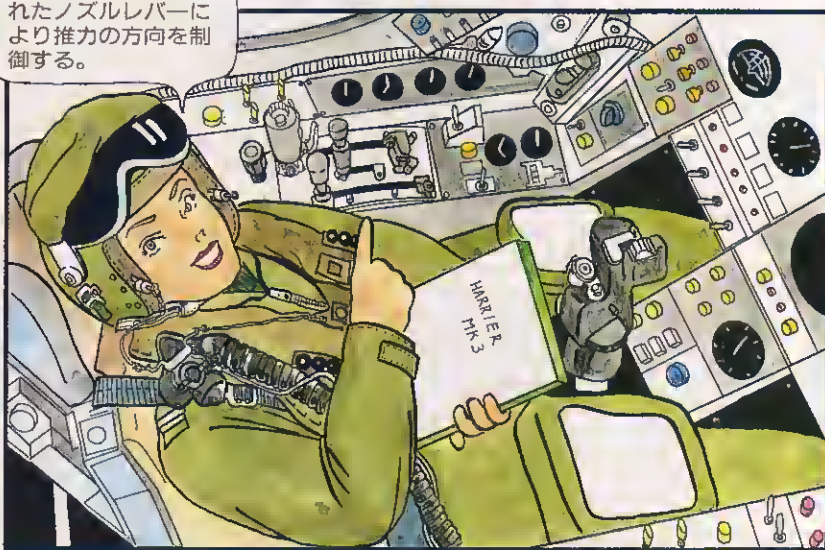
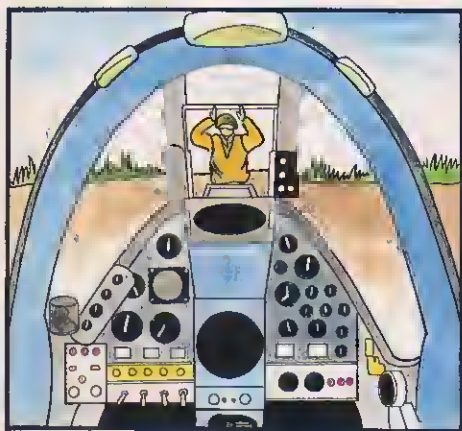
通信販売

品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。(送料無料)

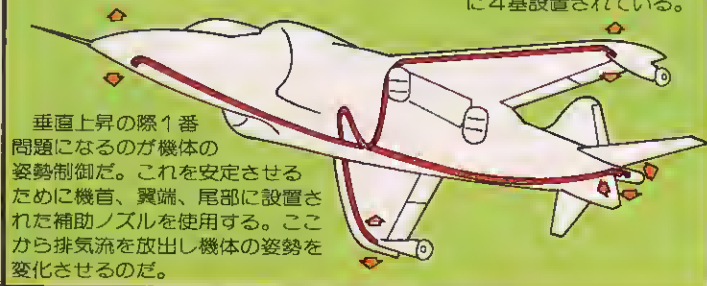


ハリヤーはV/STOL(垂直/短距離離着陸)戦闘機として有名だ。V/STOLというのは滑走距離ゼロ又は短距離で離着陸できる航空機のこと。ハリヤーがこの能力を持つのは、推力の方向を自在に変化させられる可変ノズルを装備しているからだ。

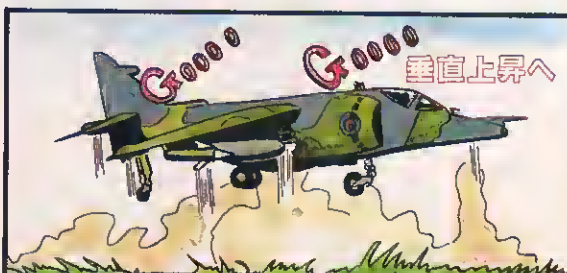
スロットルレバーと一体に取り付けられたノズルレバーにより推力の方向を制御する。



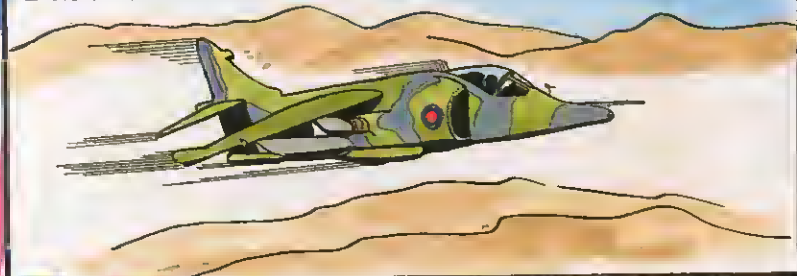
ノズルレバーを操作することによってエンジンに直結された4つのメインノズルの方向が変わる。これによって垂直上昇する時は、メインノズルを真下に向けエンジン排気流(推力となる)を直接真下に吹き出し上昇推力とする。メインノズルは胴体側面に4基設置されている。



垂直上昇の際1番問題になるのが機体の姿勢制御だ。これを安定させるために機首、翼端、尾部に設置された補助ノズルを使用する。ここから排気流を放出し機体の姿勢を変化させるのだ。



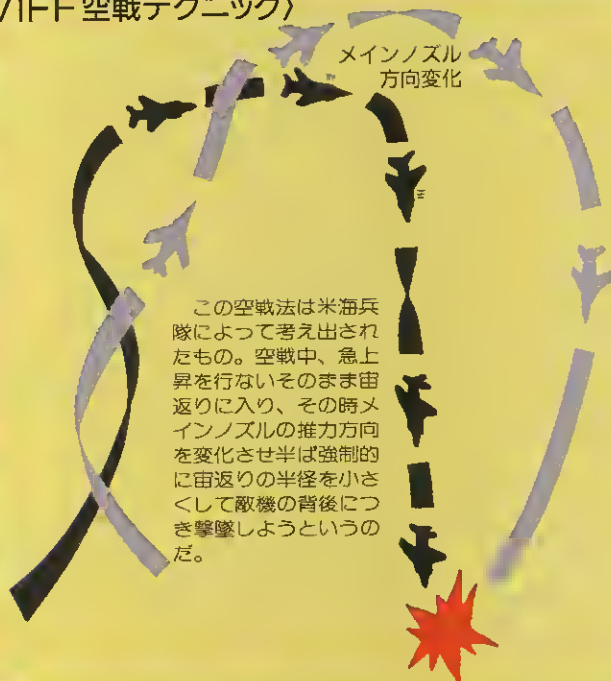
垂直上昇後、徐々にメインノズルの方向を変化させ水平飛行に移る。一度水平飛行に入ると機体の操縦は補助ノズルではなく、他の飛行機と同じように3舵（エルロン、エレベーター、ラダー）で行なう。いわゆる空力的飛行制御を行なうのだが、ハリヤーの場合、3舵による飛行制御に加えてメインノズルの方向を変化させることで特殊な飛行ができる。



メインノズルの使用による特殊飛行を空中戦に取り入れてみると…。

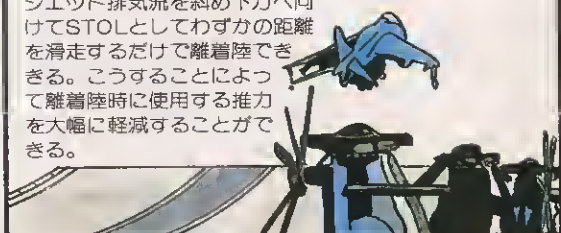


〈VIFF空戦テクニック〉



この空戦法は米海兵隊によって考え出されたもの。空戦中、急上昇を行ないそのまま宙返りに入り、その時メインノズルの推力方向を変化させ半ば強制的に宙返りの半径を小さくして敵機の背後につき撃墜しようというのだ。

ハリヤーはVTOLとして滑走距離ゼロでも離陸できるが、ジェット排気流を斜め下方に向けてSTOLとしてわずかの距離を滑走するだけで離着陸できる。こうすることによって離着陸時に使用する推力を大幅に軽減することができる。



このSTOL性をさらに向上させるのがガスキージャンプだ。飛行甲板にジャンプ台を設置し、発進時に機体に斜め上方への投げ上げと同じ効果を与え、短距離離陸と使用推力の減少が図れる。

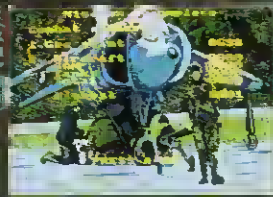
このようなV/STOL機能によるハリヤー特有のVIFF (Vector in Forward Flight) テクニックを再現し、さらに地上支援などの戦略的な要素も加えた戦闘シミュレータがこのゲームである。

- AIM-9L サイドワインダー、1000ポンド爆弾、機関砲を装備し、HUD、MFD、AARなどの各種計器をリアルに再現、フレア、チャフも使えます。
- 地上からはSAMや高射砲、空中ではMIG23が襲ってくるうえ、上級のレベルではブラックアウト、レッドアウトも起ります。
- 1枚のディスクにMSX/MSX2用の両方のプログラムが入っています。

1 (空中の画面)
オーバーシフトする敵機



2 (スコア画面)
得点、破壊した敵の種類と数、残りの弾薬などを表示



画面写真はMSX2用のものです。

MSX / MSX2 共用 (MSX2+も可)

(MSXはメインRAM64K、MSX2はVRAM128K必要です)

■ 3.5-2DD

定価7,800円 12月16日発売予定

株式会社アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 林アスキー営業本部 TEL (03) 486-8080

ハリヤー・コンバットフライトシミュレータ

V/STOL FIGHTER

ヴィ・ストール
ファイター

ASCII SOFTWARE

あのペンぎんくんがグレードアップして帰ってきた!

NATSUKASHI
WORLD

MUSHI
WORLD



くらえ、これが必殺の、気
合いボールじゃ!

HACHURUI WORLD

UMI WORLD

NANKYOKU WORLD



南極ワールド。ぞーさん、
いやマインモス、おーはなが
長いのもボールを鼻で受け
ちゃうのだ。



こちら海ワールド。こーちが
ダウンしていると海の奴へ、に
やりと笑って懐かしいノ



上から順に南極ワールド、海
ワールド、爬虫類ワールド、
懐かしワールド、虫ワールド。
さあどこから行くか。

ペンぎんくん
wars

新 発 売

■ MSX2 対応 (MSX2+ も可) ■ 2-MEGABIT 対応 ■ 定価/6,800円

● 2メガROMカートリッジ (V-RAM128K以上必要) ● ジョイスティック
使用可/MSX MUSIC対応 ● FM PAC及びPACにゲームの経過
をセーブできます。(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

なつかしのペンぎんくんが帰ってきた。今回は5つの
ワールドを設定。それぞれ4種類ずつの個性あふれるキ
ャラクタたちが、ペンぎんくんのお相手。ルールは前作
同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように
全部投げ込めば勝ち。5つの全てのワールドを制覇する
と最強の敵がペンぎんくんの前に立ちはだかります。グ
ラフィックは前作をしのぐ美しさ、ボールの衝突後の動
きも運動保存の法則に従い忠実に再現。そして、ペンぎ
んくんも腹筋力がついた為、前にかがんでボールを避け
るようになり、更に「気合いボール」という強力な火の玉
ボールも投げられるように成長しました。

アスキーから年末発売予定のMSX対応新作ROMカートリッジ「ペンぎんくんウォーズ2」、「ウィザードリィ(ROM版)」はいずれも限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

虚構と現実の交錯点

1986年……世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年間に、世界の国々が持つ威信と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。はたして君は真の指導者になれるだろうか？



写真は1986年度の米ソの影響圏とその度合を表しています。
※画面写真は開発中のものです

お待たせしました。MSX2版BOP(バランス・オブ・パワー)が遂に登場。

BALANCE OF POWER

バランス・オブ・パワー

マッキントッシュ版メモリ容量1MB、PC-9801版メモリ容量640KBという巨大なシミュレーションゲームがあなたのMSX2に移植されました。しかも漢字ROMがなくても完全日本語表示でゲームが進められます。

あなたはMSX2を通して、新しい大統領に就任してください。

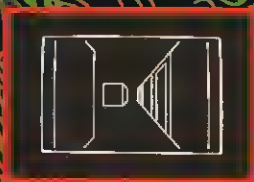
MSX2 対応 3.5-2DD

定価:12,800円 12月中旬発売予定

(マウスがあればより快適に操作できます)



PC-9801シリーズ用、Macintosh™ 用好評発売中



ROM版ウィザードリイ

MSX2
用

完全限定で発売!

フリークはたまらない!

ウィザードリイフリークを自称するキミには、たまらない耳
よりな話。あのウィザードリイMSX2版がROMバージョンと
して登場!しかも、今回だけの完全限定版。まさにマニアなら
絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、(有)青島
文化教材社製メタルフィギュア(ドラゴンパイプ)も付いてうれ
しさも倍増!これは今回だけしか手に入らないオリジナル
フィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリー
ク諸君、急ごう!これを逃しがたらもうあとはないぞ。

ストーリー

狂気の大君主トレボーの世界
征服のための2つの条件——最
強の精鋭部隊の育成と邪悪な
魔法使いワードナの魔除けの奪
還——を充たすことがこのシナリ
オの目的。地下10階にわたる3D
地下迷宮には多くの困難が待ち
受ける。



■対応機種/ MSX2 (V-RAM128K)
ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアッ
プ付)

■定価12,800円

(メタルフィギュア付)

12月下旬発売予定

このウィザードリイMSX2用ROM版は限
定生産となります。売り切れの際はご容
赦ください。

データはバナアミューズメントカートリッジや3.5-2DD
フロッピーディスクにもロード、セーブできます。

Wizardry®

ロールプレイングゲーム

ウィザードリィ

ウィザードリィロールプレイングゲームの世界はまだ広がる!

「ウィザードリィロールプレイングゲーム」は、基本セットだけでも十分に楽しめます。しかし、新しいシナリオ、世界の設定、新ルールなどが広がれば、さらに楽しめるようになるのです。

もちろん、そのあたりのサポートにも手抜きはありません。まずは、サブリメントを次々と発売する予定です。

サブリメントとは、新シナリオ、ワールドガイドなどを濃縮した副読本であり、これがあれば自分でシナリオを作るときにも、役に立つこと間違いありません。

それでは、まずは1989年1月に発売されるサブリメント01の紹介をいたしましょう。

【ウィザードリィ ロールプレイングゲーム サブリメント01「ダロスの盾」】

新シナリオ「ダロスの盾」

このシナリオは、レベル1のキャラクター向けの、ミニ・キャンペーン・シナリオです。オープンフィールド・アドベンチャーを細くまとめた、ストーリー性豊かなシナリオです。

マスタリング・ガイド

これは、またゲームマスターをすることに慣れていない人のための、マスターとしての心得を伝えるものです。シナリオの作り方や、モンスターの設定の方法、新しい魔法のルールなどを詳しく記すものです。

ワールド・ガイド

「ウィザードリィ」の舞台となる城塞都市リリスガンの周りにはさまざまな国があります。新しいシナリオを作るためには、この国々への世界について詳しく知っていただかなければなりません。そのために、今回は侍や忍者が生まれた謎の国「ヒノモト」について解説します。

ゲーム・リプレイ

リプレイとは、あるシナリオでのプレイの模様をストーリー風に書いたものです。実際にどのようにプレイしているかわからない、他の人はどのようなプレイをしているのか知りたい、という人はぜひこれをお読みください。もちろん、読むだけで楽しいことば間違いありません。

コンピュータゲーム・レビュー

コンピュータ版「ウィザードリィ」の最新作「ウィザードリィ4」のゲームレビューを、なんと安田均氏が執筆。「ウィザードリィ4」のおもしろさがよくわかります。

●●

その他にあとと驚く記事や役に立つ情報が満載されています。読んでおもしろく、なおかつ役に立つという、雑誌スタイルの高品質のサブリメントなのです。



本物は強い! 圧倒的人気に

広まってサブリメント制作開始!

ウィザードリィ ロールプレイング ゲーム
サブリメント01「ダロスの盾」

発売時期: 89年1月下旬 (予定)

小売希望価格: 2,800円 (予定)

形式: ブック・スタイル

作: 安田均とグループSNE

あのアスキースティックがまた、やった!

MSX、MSX2、MSX2+、△68000専用ジョイスティック

ASCII STICK X turbo

アスキースティックXターボ

登場

ご存知、アスキースティックにニューフェイスが仲間入り!
MSX、MSX2、MSX2+に加え△68000兼用で
意に登場。今まで△68000用のジョイスティックは無
かっただけに△68000ユーザーには願ってもないこ
と。アスキースティックXターボがあればこわいものなし。あ
なたの腕もさらに磨きがかかるというもの。

これがアスキースティックXターボの魅力だ!
1 8方向ジョイスティック
たて、よこななめ、好きな方向にキャラクターを動かすことができる。
2 連射調整ポリウム
連射スピードを調整。ゲームに合わせてちょうどよい連射スピードに調整できる。

3 ボタンA/B切り替えスイッチ
ボタンAとボタンBの機能を切り替えることができる。
4 連射スイッチ
このスイッチをONにすると、連射が可能となる。ボタンA用を押すとAが、ボタ
ンB用を押すとBが連射になる。

5 モニターランプ
ボタンを押すとこのランプが赤く点灯。連射のと
きは、連射スピードに合わせて点滅する。

6 重量を加えた使いやすい設計
手になじむ超薄型設計。



12月9日発売
標準小売価格6,800円

このアスキースティックXターボはMSX、MSX2、MSX2+
のマークの付いたパーソナルコンピュータが△68000で
お使いください。

実録！ 天才発明家

マイクロソフトプレス/ケネス A. ブラウン著 鶴岡雄二訳
定価1,900円(送料300円)

アメリカ産業界の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集！

好評“実録シリーズ”の第三弾完結編として、アメリカ産業界をゆるがせた発明家16人にインタビュー。アップルIIの스티ーブ・ウォズニアクをはじめフロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している“発明家”の生の声を収録した、サイエンス・ブックです。



全国BBSガイド'88



アスキー書籍編集部編著
定価1,200円(送料300円)

全国のユニークなBBSステーション約163局を完全ガイド。本年度のパソコン通信界の動向を紹介します。ネットワーカー待望のBBSガイド88年度版！

X1マシン語ゲーム プログラミング

河野清隆、日高 徹共著
定価2,500円(送料300円)



本格的なゲーム作りを、著名なゲーム作家がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。
※PC-8801mk IISRマシン語ゲームプログラミングも好評発売中 定価2,500円(送料300円)

DISK ALBUM 28
5-2D 定価4,800円(送料400円)

MSX-DOS アセンブラプログラミング



藤山哲也著
定価1,200円(送料300円)

マクロアセンブラM80、リンク・ロードL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊。MSX-DOS上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載。

ウーくんのソフト屋さん プログラム集

MSXマガジン別冊
定価780円(送料250円)



MSX マガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマまんが(桜沢エリカ著)も掲載した、ファン待望の一冊です。
※プログラムライブラリも好評発売中



MSXの機能を高め、世界を越える。「MSXをゲームに使うだけじゃもったいない。もっといろいろな活用法があるはず。たとえば、プログラミングなんかいいな」。こんなあなたにお知らせしたいのが「日本語MSX-DOS2」の実力。このソフトは完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAMディスクの機能もあり、高速アクセスが可能で、ユーティリティプログラムなどをRAMディスクに入れておくとても便利です。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能も持っていますので、ワープロの文書などを16ビットのコンピュータとやり取りすることができます。デモではこの「日本語MSX-DOS2」に対応したプログラミングツールを開発しており、今後発売するソフトウェアもDOS2に対応する予定です。これからも無限に広がってゆくMSXの世界にご期待ください。

なんて気にもさせてしまうMSX-DOS2。
「僕はプログラマーだ」

好評発売中



日本語 MSX-DOS2

●日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●128KBバイトRAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●MSX2専用
日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円) ●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ●RAM128Kバイト以上搭載のMSX2専用、対応機種(ソニー
HB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-5000F2、FS-4600F、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256) ▶写真のROMカートリッジは128KB RAM内蔵タイプ ▶製品の形状、色等は一部変更になる場合があります。

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX課までハガキでお申し込み下さい。〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー営業本部TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

私の部屋には
ネットワークブレーンが住んでいる。

好評スタートをきったアスキーネット! ただいま **会員募集中!**

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

アスキーネットと『Tri-P』のお問合せ・お申し込みは ☎(03)486-9661

電話または、ハガキにてお問合せください。すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

〒107-24 東京都港区南青山6-1-1 スリーエフ南青山ビル(株)アスキー「アスキーネット事務局」株式会社アスキー

あなたが広がる、新しいパーソナルコミュニケーション。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、日本中のだれとでも、好きな時に好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが大きく広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表するのが「アスキーネットPCS」です。日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきています!パソコンの情報はもちろん、生活・趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい魅力ある雰囲気です。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた“POOL”。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を超え、質・量ともに日本最大級です。パソコン大好き人間が創っただけに、ゲームや便利なツールなどいづれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっともっとコミュニケーションしたい…気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービス

●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

全国64箇所のアクセスポイントが使える!

〈アスキーネットPCS〉がインテックの個人向けVAN「Tri-P」に接続。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費で〈PCS〉を利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポート。

●「Tri-P」の利用料金

| | | |
|------|---------------------|---------------|
| 加入料金 | 基本料金(月間60分まで) | 3,000円 |
| 月次料金 | 使用料金(60分を越える分につき)1分 | 1,000円 10円 |

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

加入料金なしのうれしいサービスも!

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。

アスキーネットACS 情報人間のためのネットワーク

〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も〈ACS〉ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレーに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれま

す。ネットのむこうにきっとあなたのプレーンが待っています。〈ACS〉には●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービスと●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。

アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコ

ンを活用したいと思っているあなたに最適なネットワークです。〈MSX〉には●SIG.MAIL.VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

- アスキーネット登録料…3,000円〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。
複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。
 - アスキーネット利用料金
- 〈PCS〉①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…8,000円/月
- 〈ACS〉①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…10,000円/月
- 〈MSX〉①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
②5時間～20時間まで…20円/3分 ③20時間以上…7,500円/月
- 〈PCS〉〈ACS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう!

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット〈PCS〉〈MSX〉が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

【問題】アスキーのパソコン通信サービスの総称は? アルファベット8文字でお答えください。

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

- 応募方法:ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名、及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入している「パソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局「リザーブID」係までお送り下さい。●賞品:「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。
- 応募資格:アスキーネット未加入の方。〈MSX〉はMSXパソコン所有者に限りません。
- 発表:賞品の発送をもってかえさせていただきます。※このキャンペーンはアスキーネットの一部のサービスは利用できません。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ!

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにできました!アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。



誕生 パソコンに、いちばんよく効くカードです。
ASCII CARD
アスキー・日本信販・VISA JOINT CARD
会員募集中!

MSXゲーム徹底解析

最近とみに寒くなってきましたが、お家の暖房器具の調子はいかがでしょうか？ 今月の徹底解析は、プレイしてて熱くなる秀作ゲームぞろい。じゃ、いってみよう！

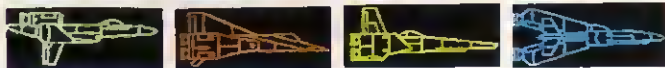
- ゴーファーの野望 EPISODE II 94
- スナッチャー 100
- FIGP in SUZUKA 104
- ゼビウス 110
- ラスト・ハルマゲドン 114
- スーパー大戦略 118
- ぺんぎんくんとWARS2 122
- はがき書右衛門 124



コナミから最初にグラティウスが出てから、もう2年たってるけど、そのパワーは衰えるどころか、ますます大きくなってきているぞ。その証拠がこの『ゴーフアーの野望』なのだ。キミもこのコナミパワーを味わってみよう！

■コナミ MSX 5,800円 (ROM)

基本パワーアップ



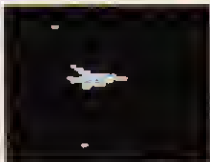
VIXENには4タイプあって、それぞれ、最初に装備している武器が少しずつ違う。また、各ラウンドでアイテムを取ることで、武器を強化することができるのだ。最初に紹介するこの基本パワーア

ップは、この4タイプが最初に共通して持っているパワーアップの説明だ。昔からのグラティウスファンにはおなじみのパワーアップの数々だけど、もう1度その使い方と効果を見直してほしいぞ。

VIXENタイプ別 パワーアップ大紹介！

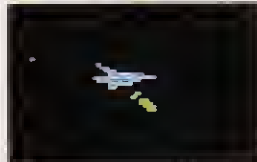
“VIXEN”とは自機の名前。この『ゴーフアーの野望』の特徴の1つにVIXENの選択というのがある。いままで、グラティウスシリーズには、様々な武器のパワーアップやアイテムが出てきたけど、このゴーフアーには、そのすべてが詰め込んである。最初のVIXEN選択によって、武器のパワーアップがいろいろと変化するのだ！

スピード



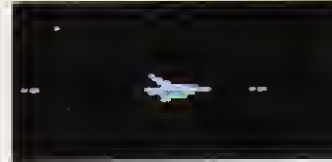
VIXENの動きを速くするスピードアップだ。グラティウスでは8段階、グラティウス2や沙羅曼蛇では7段階まであった。このVIXENも7段階まで可能。4～5段階がちょうどよいので取り過ぎないこと。

ミサイル



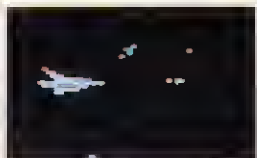
アーケードのグラティウスシリーズはミサイル専用のボタンがあったのだけど、MSX版はジョイスティックの関係で、レーザーと同じボタンで発射される。VIXENのタイプによって4種類のミサイルがあるのだ。

テイル



グラティウス2ではバックビームという名前で後半の追加パワーアップに登場していたけど、イマイチ使えない武器だった。VIXENには最初から装備されていて、今回は後半戦でかなり使える武器になった。

ダブル



上方と前方にビームを発射させるのが、このダブルだ。狭い基地内や上にたくさん敵が出てくるときはかなり有効だけど、連射性がなくなるという欠点がある。だけど、マルチプルとの併用で欠点は補えるぞ。

レーザー



レーザーはVIXENのタイプによって2種類ある。貫通性が高く、棒のような形のレーザーと、命中判定が大きくワッカのような形のリップルレーザーだ。アイテムを取ればレーザーはさらにパワーアップ！

マルチプル



別名オプションともいう。VIXENと同じ武器を装備した分身のことだ。このマルチプルは無敵なので、うまく扱えば非常に有効的な武器になるぞ。マルチプルの数はグラティウスと同じく、2コまで。

シールド



VIXENを守るバリアだ。2種類あって最初に好みのほうを選ぶようになっている。前方を強くガードしたシールドと、全体を薄くガードするフォースフィールドだ。どちらが使いやすいか、は好みの問題。

機種別パワーアップは4タイプ!

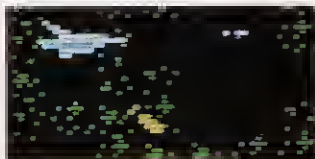
タイプA



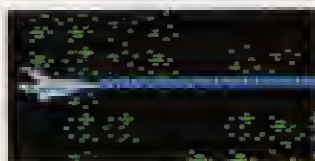
もっとも基本的な性能を持つのが、このタイプAだ。グラディウスのビックバイパーと同じ性能なので、なれている人には一番使いやすい機体かもしれない。

ミサイルの威力はあまり強くないが、高速なので連射性がある。だから、マルチプルを2コつけてミサイルを放てばかなりの効果があるぞ。それから、このVIXENのレーザーはシリーズ中、一番アー

ケードに近いで、ボタンを押した長さで、レーザーの長さも変わるのだ。長いレーザーを出したときはなかなか気持ちいいぞ。



▲このミサイルは威力こそないが、スピードがあるので連射ができるのだ。



▲レーザーのデザインは、アーケードに近くなった。破壊力は抜群だぞ。

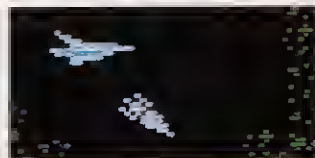
タイプC



すさまじい破壊力を持つナバームミサイルと広範囲な射程を持つリップルレーザーの組み合わせだ。ゴーフアーを初めてプレイする人には、迷わずこのタイプCをオススメする。リップルレーザー、ナバームミサイルともに連射性こそないが、それを補えるほど強いぞ。特にマルチプルと併用すれば異常な強さを発揮するのだ。

このタイプCの弱点は、後々追

加されるレーザーの弱さだろう。射程が短いブラスター系の武器しか装備されないのだ。だから最後までリップルを使うことになる。



▲1度敵に当たれば大きな爆破を起こす。この爆破の破壊力は壮絶!



▲連射性に欠けるリップルレーザー。でも射程が広いというのは使える。

タイプB



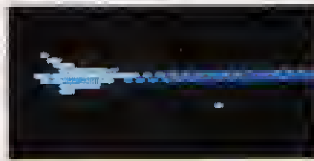
強力なフォトンミサイルと、レーザーを装備したタイプがこれだ。レーザーは初期の段階ではタイプAが装備している物とまったく変わらないが、アイテムによって強化した場合、タイプAとは若干違ってくるぞ。また、こいつの装備しているフォトンミサイルは威力抜群で、ザコキャラならばすべて貫通してしまうのだ。しかしミサイルのスピードが遅いので、それが

弱点にもなってしまう。

リップルレーザーが好きになれない初心者はこのタイプBでプレイすれば、かなりラクに進むぞ。



▲貫通性の高いフォトンミサイル。小さな基地なら1撃で破壊してしまう。



▲ボタンを押した長さによってレーザーの長さも変化するのが特徴なのだ。

タイプD



沙羅曼蛇の自機、サーベルタイガーと同じ2ウェイミサイルを持つタイプDだ。装備しているレーザーは、タイプCと同じく、リップルレーザー。VIXENが画面の中央より上にいれば上方向に、下にいれば下方向に発射される2ウェイミサイルはあまり威力は強くないが、ダブルを装備しなくても上方向の敵に有効だぞ。

タイプDの利点は、2ウェイと

リップルの組み合わせにより、狭い基地内などに強いことだ。また、中盤戦から装備されるベクトルレーザーは、かなり強力だぞ!

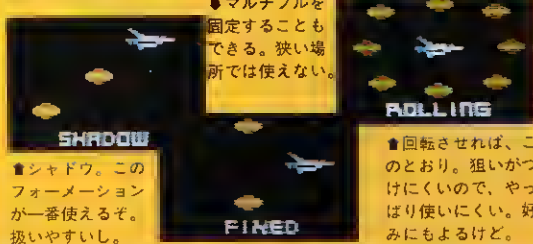


▲上下どちらにでも出る2ウェイミサイル。威力はタイプAと変わらない。



▲リップルレーザーというのは個人の好みがはっきりする武器といえましょう。

とってもマルチプル



▲シャドウ。このフォーメーションが一番使えるぞ。扱いやすいし。

▲マルチプルを固定することもできる。狭い場所では使えない。

▲回転させれば、このとおり。狙いがつけにくいので、やっぱり使いにくい。好みにもよるけど。

すっごくバリア!



前方強化版。前からきた弾を10発まで耐えることができる。後ろからの攻撃に弱いのが難点だ。



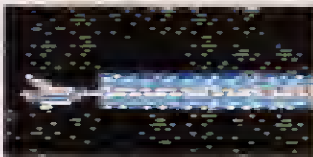
全体を守るかわりに、弾5発で消えてしまう。初心者にはこちらの方が安全といえましょう。

お次はエクストラ パワーアップの紹介

基本パワーアップとは、4タイプすべてのVIXENが装備している標準的な武器。タイプ別パワーアップとは4タイプごとに分けられた特殊装備。そしてエクストラパワーアップ

とは、VIXENがアイテムを取ることによって後から装備される、強力な追加武器のこと。各タイプによって装備されるものが違うので要注意。各武器の利点、弱点を知りつくせ!

ツインレーザー



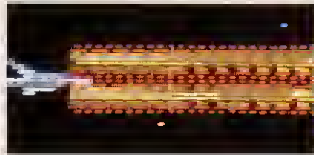
タイプBが最初に装備する武器がこれだ。最初のレーザーより太くなっているため命中しやすい。威力も少し強くなっているぞ。連射すればカタい敵もラクに破壊可能だ。

ファイアブラスター



タイプCとタイプDが最初に装備する武器だ。威力はそこそこあるのだが、射程が短いので使いものにならない。これを選ぶくらいなら、リップルレーザーの方がよい。

ツインファイヤー



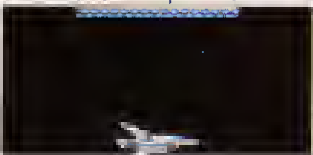
タイプCにのみ装備される武器。しかしやっぱり使えない。太くなったぶんだけ、敵の弾が見えにくくなったのだ。威力はかなりあるけど、射程が短いのはどうしようもない。

ベクトルレーザー



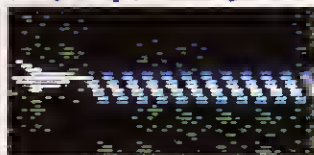
タイプDが装備する、貫通するリップルレーザーだ。貫通するようになると連射ができなくなる。しかしザコキャラを一掃してくれるという強みはちょっと捨てがたいのだ。

アップ/ダウンレーザー



最初のゲージには“A”というのがあったけど、その部分に入る武器がこれだ。アップレーザーの方がダウンレーザーより使用頻度が高いぞ。これはすべてのタイプが装備可能。

メテオレーザー



タイプAが最初に装備するレーザー。沙羅曼蛇でも登場したので憶えている人も多いはず。威力の方はツインレーザーとそう変わらないのだ。ゲーム中盤からかなりお世話になる。

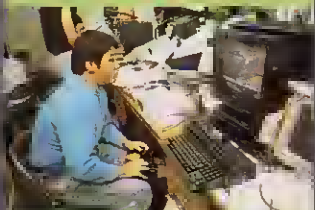
ガード



すべてのタイプが最終的に装備する武器。敵キャラが出現させるスクランブルハッチなどに向かってミサイルが自動的に飛んでいくのだ。基地内なら、かなり有効に使える。

で、結局どの VIXENがよいのか?

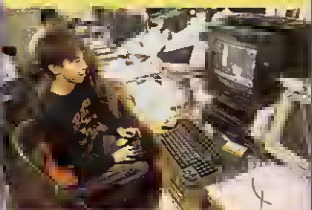
タイプBがスキ



やっぱり、利点を考えるとBタイプが1番だね。貫通するフォトンがゲーム後半でかなり役にたつし、レーザーは強力だし。フォトンが遅いのが残念だけど。

おすもうさんゲーマー三須

タイプCがスキ



私は超強カナバーム弾を装備している。Cタイプが好きなのだ。ザコを一掃してくれるし、カタい敵にも効果的だ。しかも当たり判定のデカイ、“リップル”だしねん。

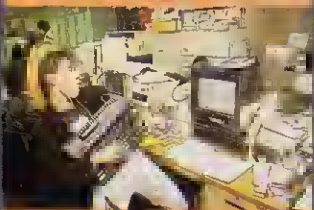
空者のおんせん下田

スクリューレーザー



タイプAとタイプBが装備する武器。レーザーの中で、一番太くて威力がある。このレーザーの陰で見えなくなる敵の弾に要注意。知らないうちにドカンとやられてしまうぞ。

タイプAがスキ



やっぱり、ミサイルとレーザー装備のAタイプですがな。初代グラディウスと同じこの組み合わせが最強、と信じて疑わない私ののです。ええ、そうですとも。

ムリにこんな写真とられた小林

タイプDがスキ



上下発射ミサイルが好きな僕はやっぱりDタイプ。バリアはドット単位の弾よけで邪魔になりにくいシールド。フォースフィールドだとかえって弾に当たりやすい。

カメラマンゲーマーの山田



いや〜な敵キャラ!

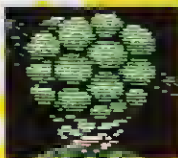
STAGE1



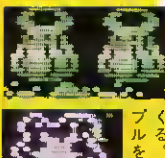
■炎の中からVIXENのほうに飛んでくる。



■3匹ずつ上下にフェイントをかけてくる。



■破裂して弾を出す前に根本を破壊せよ!



■こいつの出すアーバーでパワーアップしよう。

■ピンクの巨大花から出てくるマルチブルを喰うぞ。

STAGE2

STAGE3



■後ろから来るこいつにはテイルが有効だぞ。



■この敵の発射する弾は、消えるまで注意するべし!

■こいつが取り付くとVIXENが出せなくなるのだ。

それではいよいよ各ラウンド攻略だ

STAGE 1

プロミネンスの出現パターンを見極めるのだ!!



■さあ、いよいよスタートだ。気合い入れてくど! とりあえず、この辺は不死鳥を倒してカプセルを取ろう。

■どの不死鳥がカプセルを持っているか、それを見極めるのが大切だ。また、ムリをして不死鳥に体当たりしないように。

■いよいよ人工太陽出現! プロミネンスは時計回りに出現している。パターンを知ってしまえばこの辺はラクだぞ。

■4方向からプロミネンスが噴きだしてくる。特に上下から、いきなり噴きだすやつには充分気をつけるべし。



■この辺りから岩石がVIXENに向かって飛んでくる。1度やりすごしても、後方から飛んでくるので気を抜いてはだめだ。

■ここが最初の難関。4方向からプロミネンスが噴きだし、岩石が上下左右から飛んでくる。なれるまでガンバレ!

■後方の敵、とくに岩石などが心配な人はテイルビームにしておくのも悪くないぞ。マルチブルは絶対必需品だ。

■いよいよステージ1の最後の難所へ入るぞ。心を落ち着けて、バリアはいつでも張り替えられるように準備しておこう。



■ついに来た! 不死鳥が飛んでくるわ、岩石は向かってくるわ、プロミネンスは噴きあげるわ、もう大変なのだ!

■ガンバレ! ここを超えればボスキャラの登場だ。後方から飛んでくる岩石は、まったくいやらしい敵だなあ。

■出ました、ラウンド1のボスキャラ、フェニックス登場だ! 初心者には、バリアがないとちょっとツライ。

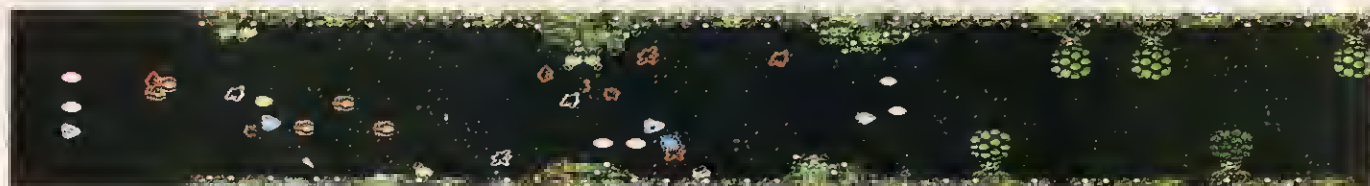
バクテリア撲滅のため、亜空間戦闘機VIXENを出撃させたデビッド・パートン。最初の難関は数千度の炎を噴き上げる人工太陽の群だ。バクテリアを撃滅させて、人工太陽を取り戻せ!

MSX版ゴーフアーの野望の、ステージ1は、アーケードでもおなじみ、人工太陽群だ。どんなゲームでも、たいがいステージ1は簡単にできているのだけど、このゲームはそんなあまくはなかった。

馴れない人がプレイすると、あっというまに全滅してしまうのだ。でも、ちゃんとパターンさえ憶えれば意外と簡単に進んだりもする。ようするにここではキミのテクニックが問われるラウンドなのだ。

では、ラウンド1の大ボス、フェニックスの正しい倒し方を教えてしまおう。まず、こいつの弱点は頭なので、頭に向かって何発もショットしよう。そうすれば、大爆発をおこして、ラウンドクリアだ。注意してほしい所は、こいつの吐き出す火の弾と、広がって出てくるビーム。特にビームは、始めの頃は避けにくいので、バリアを張っていないとちょっとツライぞ。また、頭以外の部分を撃ってもまったく効かないので、無意味な連射は気をつけよう。ミサイルをうまく使うのがポイント。

破裂して弾を出す奇怪な植物群が出現!

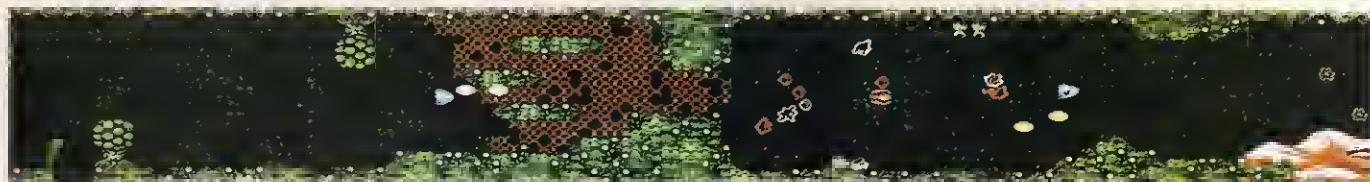


▲ラウンド1で完ぺきにパワーアップしたかな? していなかったら、最初のアメーバでカプセルを取りまくろう。

▲この辺りはカプセル取り放題だ。だけど、必要以上のカプセルは無視するに限るぞ。取り過ぎはVIXENに毒なのだ。

▲そろそろいやな敵が登場する。早く根元を破壊しないと、いきなり破裂して弾をバラバラと出してくるのだ!

▲破裂する敵の間をくぐりぬけろ。画面上の方が開いたら、速攻でそこに入るのだ。新しい武器が隠されているぞ。

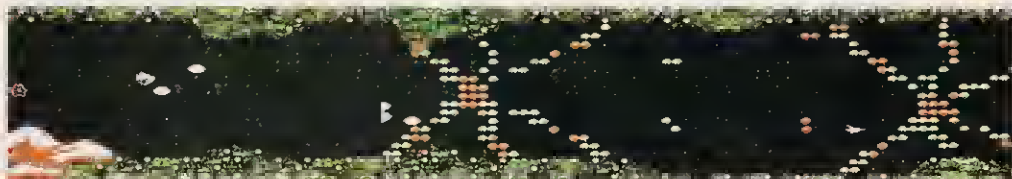


▲もし、上に入っても武器がもらえなかったら、今度は下に入ろう。どちらかに必ずあるのだ。弾には注意すること。

▲細胞の壁はVIXENのビームで通り道を作ろう。レーザーならかなりラクに進むぞ。後ろからくる弾はうまく避けよう。

▲もし、VIXENが途中でやられて、パワーダウンしていたら、ここでカプセルを取りまくろう。深追いはダメだぞ。

▲この巨大花の出すアメーバにマルチプルが当たると、マルチプルは消滅してしまう。うまくかわすしかない。



▲タイプB、タイプCのVIXENなら、ミサイルで巨大花を破壊することもできる。他のVIXENだったら避けまこう。

▲出た! ここは最初、かなりビックリする場所だ。小さい弾が飛んできたと思うと、いきなり6方向に広がるのだ。

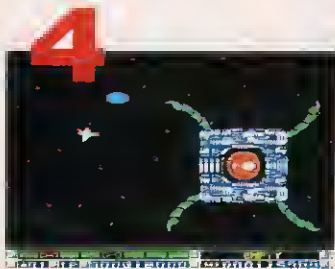
▲6方向に広がる弾は、全部で3回続く。ちなみに赤い部分は破壊不能だ。画面中央よりやや左にいれば、安全だぞ。



▲広がる弾をクリアすれば、ボスキャラが持っているのだ。ちなみにファイヤーブラスター系の武器ではこのボスを倒すことは不可能に近い。容易に接近できないからだ。

のこりの面を チラットだけ 見せちゃう!

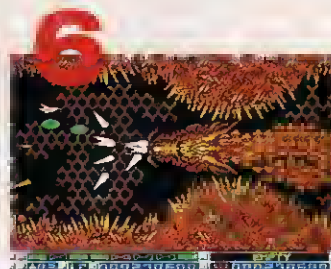
このラウンドの雰囲気はグラディウス2の植物面に近い。難易度は、前半戦は簡単に進むが、破裂弾が出てくるあたりから、難しくなってくる。ここのボス攻略を書くと、まず連射が基本ということ。目玉が開いた瞬間、撃って撃ちまくることだ。もたもたしていると、こいつの出す弾が後方にたまってきて、身動きがとれなくなってしまうぞ。敵の弾をよける自信がない人は、バリアは絶対に張っておくこと。気合を入れて攻めるのだ!



ラウンド4は過去のボスキャラの総登場だ。パワーアップしたボスキャラが帰ってきたぞ! 弱点も昔のまんま残ってるのだ。アバトン艦はやっぱり強い!



ステージ5はモアイが出てくる。隠されたアイテムを捜すことができるか? 振り向くモアイはちょっと手強いぞ。ここのボスキャラはやっぱり巨大モアイなのだ。



ステージ6は全体が真っ赤だ。そして、その名も地獄面! 痛そうなトゲトゲが四方八方から襲ってくるぞ。途中で出てくるドラゴンは異常なほどカたい!



ステージ7になると砂の惑星に突入する。巨大な岩が押し寄せてきたり、大量の砂が上から流れ落ちてくるのだ。かなりトリッキーな仕掛けがくくされている。

STAGE 3

強力な重力場、ブラックホールに注意せよ



★最初に出てくる敵の編隊を全滅させれば、パワーカプセルが出てくる。ホワイトホールには触っても大丈夫だ。

★このラウンドではスピードアップがかなり重要だ。5段階から6段階は取っておきたい。速すぎたほうがいいのだ。

★岩石が画面上方から降ってくるぞ。うまくかわして、避けるのに徹しよう。とにかく、画面の下にいること。

★画面下にあるグリーンのラインは重力波だ。こいつに触るとむりやり引っ張られるぞ。降ってくる岩にも注意しよう。



★この辺りの敵を倒して、パワーカプセルを出したら、テイルビームにしておくといい。後方から敵がくるからだ。

★重力波の中に突入だ。ここの操作には細心の注意を払うこと。また、スピードアップが足りないと、動きが鈍るぞ。

★ここではテイルビームとフォースフィールドは絶対に必要だぞ。操作に馴れた人なら、レーザーでもクリア可能。

★やっと脱出！でも安心するのはまだ早い。ここの敵はカタいうえに、くっつかれるとVIXENが弾を出せなくなる！

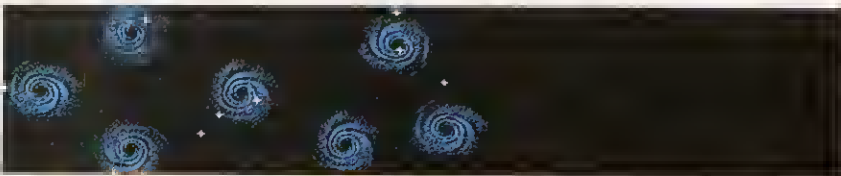


★ここに出てくる砲台が放つ弾は、丸く爆煙がのこる。こいつに当たっても、やられてしまう。引き付けて逃げよう。

★空中キャラのフォーメーション攻撃が激しくなってくる。スピードアップが足りない人はここが最後の稼ぎ場だぞ。

★重力惑星をついに脱出できた！だが、この奥には、さらに恐ろしいブラックホールが待ち受けているのだ。

★きたきた！ここがウワサのブラックホール。星屑を吸い込んでるブラックホールには死んでも近づかないように！

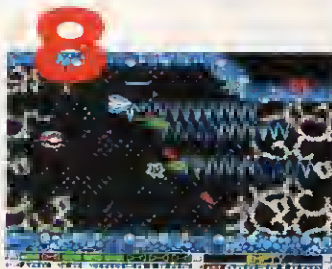


★ブラックホールを避けるためには、最低でもスピードアップ6段階は必要だ。VIXENを左下で耐えさせるのだ！

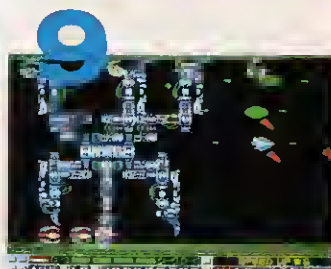
★やったー！ステージ3をクリアしたぞ。この後、バクテリアを追ってVIXENとデビットは時空ワープをするのだ。バクテリアの真の目的を阻止するために……。

重力惑星は操作に馴れるまでかなり時間がかかるかもしれない。特に後方の敵は動きがいやらしいので、ちょっとやっかいだぞ。テイルをうまく活用しよう。ポイントはスピードアップなのだ。

このラウンドをクリアすれば、新たな展開がキミを待ちうけているのだ！心してかかるのだぞ。



細胞の中は敵だらけ、これはステージ8だ。難易度はかなり高く、とくにエイリアンが出てくる後半は、何度もコンティニューを押すめになる。



ステージ9ではいよいよ敵の基地内に進入していく。ここでは、開閉するハッチや、はがれる床、そして巨大なカニ(!?)が襲ってくるのだ。カニは強いぞ！



ある条件を満たせば、いよいよ敵の本拠地に乗り込める。それがこのステージ10。条件とは、プレイしていれば自然にわかるのだ。ここの難易度の高さは異常！

今後の行方は!?

以上、つらつらと武器の紹介やラウンド3までの解析、またラウンド4からラウンド10まで簡単に説明してきたけど、ゴーファーの凄さがわかってもらえたかな？

でも、本当の凄さは、中盤戦から発揮されるのだ。序盤戦はホンの前おきに過ぎない。だから、ゴーファーを買った人は絶対最後までプレイしてほしい。エンディングには感動するぞ！

SNATCHER

初めてこの『スナッチャー』を紹介してから、はや数ヵ月。いよいよここで徹底解析してしまうぞー！ 近未来を舞台に、人間の身体を奪う謎の生命体スナッチャーとその正体を暴き全滅を図ろうとする特殊警察ジャンカー。こ、これはまさにサイバーパンク！ なアドベンチャーだ。

謎の生命体 スナッチャー出現

1991年6月6日、モスクワにあるチェルノートン研究所で大爆発事故が起きた。このとき開発中のバイオ兵器、つまり細菌が大気中に漏れ、世界の半分が死滅した。このバイオハザード(生物災害)は、後に“大惨事”と呼ばれる。

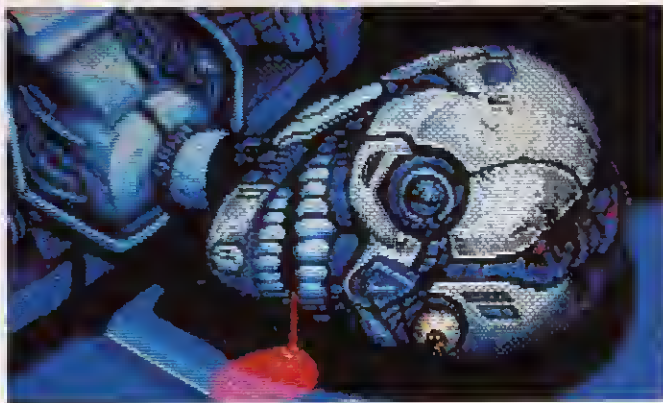
しかし、真のバイオハザードが発生したのはその50年後であった。謎の生命体、バイオロイドが出現し全世界を脅かし始めたのである。某国の新兵器か、あるいは外界からの侵略者かとも思われたが、その国籍、目的、正体は一切不明。ただ、冬になると現われるのだ。

その生命体は人間を殺害し、本人とすり替わる(スナッチする)ことからスナッチャーと呼ばれた。スナッチャーはオリジナルとの見分けがつかないほど完璧に外見をコピーし、本人になりかわって社会に潜伏、刻々と仲間を増やしていくのであった。

そして2042年、ここネオ・コウベ・シティにも3年前からスナッチャーが出現し始めていた。そこで、スナッチャー狩りのための特殊警察ジャンカーが編成された。ジャンカーの任務は、人間かスナッチャーかを判定し、スナッチャーであればだちに処理することだ。

プレイヤーは主人公であるジャンカーのギリアン・シードとなり、ゲームを進める。次々と現われるスナッチャーを倒すことはもちろんだが、一刻も早くスナッチャーの正体を暴くのだ！

欺まんに満ちた世界で闘う サイバーパンカーに捧ぐ



■コナミ MSX2 9,800円(2DD) SCCカートリッジ付き 12月23日発売

主人公ギリアン ジャンカーに配属

ギリアン・シードは妻のジェミーとともにシベリア探索隊によって保護された。しかし保護されたときの2人は、それまでの記憶をすべて失った状態であった。結局記憶の戻らない2人はうまくいかなくなり別居することになった。

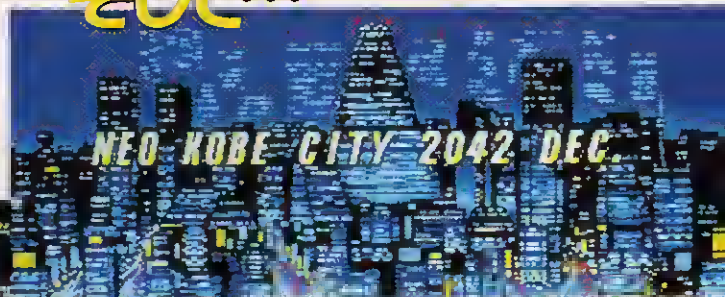
その後ギリアンは長期特殊訓練を受け、その素晴らしい成果により、ネオ・コウベ・シティにあるジャンカー本部へジャンカーとし

て配属となった。

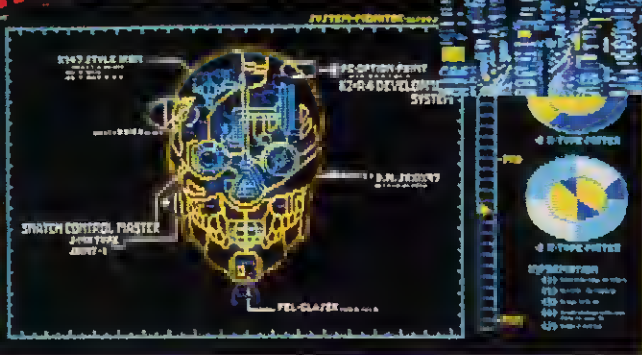
そんなわけで、この配属日からストーリーは始まるのだ。いかにもサイバーパンク的な土壌ができてあがったってわけだね。

ジャンカー本部局に足を踏み入れると、受付に座っている美人、ミカ・スレイトンが迎えてくれる。受付の中をいろいろ見ていると、ミカと直接話せるようになる。嬉しいことに画面はミカのアップに変わるぞ。スナッチャーのことを聞いているうちに局内に入ることができるようにもなる。ふふん。

そして..



**"大惨事"は
ある日突然に.....**



●このゲームの写実はすべて開発中のものです。

JUNKER

MSXゲーム徹底解析

JUNKER本部

受付



■やっぱり受付ちゃんは美人に限る。壁のポスターに見覚えがあるなあ。

局長室



■局長と話せば情報のまとめや捜査方針のアドバイスもしてくれるぞ。

メカニック室



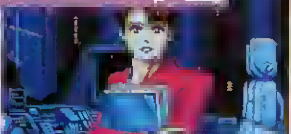
■ジャンカーが装備するものはすべてここで作られるのだ。

デカ部屋



■机が並んでいるが、デスクワークをすることはまずないだろう。

コンピュータ室



■どんな情報でも引き出せるマザーコンピュータ「ガウディ」がある。

射撃室



■ゲームオーバーにならないために射撃訓練はしておこう。

スナッチャー発見 至急応援頼む

局長室でもらったジャンカーカードを持っていれば、コンピュータ室のマザーコンピュータ「ガウディ」が使えるぞ。さっそく使ってみよう。

順序はとにかく各部屋をくまなくまわってからメカニック室へ戻ると、メカニックマンのハリーがいる！ 早くアレくださいアレ、ってなことで、戦闘時に使用する銃、ブラスターをいただく。

そしてこの後ずーっと行動を共にするナビゲーターを紹介してもらうのだ。ナビゲーターはジャンカーをサポートする分析ロボット。センサーとしても使える。そして、なくてはならないセーブ機能もついている。つまりナビゲーターがいて、はじめてセーブできるわけだ。ギリアン専属のナビゲーターの名前はメタル・ギアだ。

さて、ブラスターもメタル・ギ

アも手に入れ、これでひと通りの装備は揃った。そこでハリーとうだうだと話をしていると、ピーッピーッという音とともにジャン・ジャック・ギブスンからの緊急連絡が入る。スナッチャーらしき男を追いつめたというのだ。場所はM地区の工場跡。就任早々ではあるが、ギリアンとメタル・ギアはギブスンの応援に出かける。

駐車場にはジャンカー専用の乗り物トライサイクルがある。これならあつという間に到着だね。

いきなり 出勤！



ギリアン・シード



■スナッチャーの正体を暴くためジャンカーへ配属された主人公。

ニコ・スレイトン



■インフォメーション兼オペレーター。美人で才女ときたもんだ。

ベンソン・カニンガム



■ジャンカー本部局長。髭は濃いくど額は……ねえ。

ハリー・ベンソン



■酒好きのメカニック。この人も帽子を取ると頭が涼しげだ。

SNATCHER

ジャン・ジャック・ギブスン



■スナッチャーに関する情報を揃んでいた……!?

局長ベンソンに 任務を詳しく聞け

ともかく本部局長に会って、スナッチャーのことやらジャンカーのことやらと質問責めにしよう。

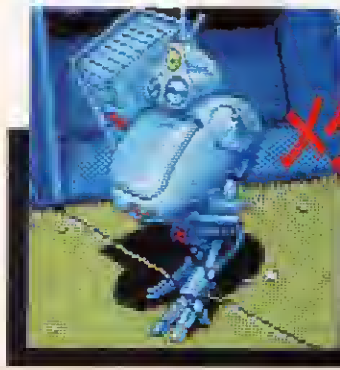
話のなかに出てくるバウンディ・ハンターの存在も確認しておこう。いわゆる賞金稼ぎのことだ。ジャンカーは特殊な仕事なので少人数編成だが、それではとてもス

ナッチャーに立ち向かえない。そこでスナッチャーの首に賞金をかけ、一般市民の協力をあおっているわけである。優秀なバウンディ・ハンターとしてランダム・ハジルの名前が挙げられているので覚えておこう。後で登場するぞ。

さて、局長室を出る前に、「ジャンカーカード」という身分証明書をもらえたか確認しよう。もし手に入れてないならば、それは聞き漏らしがあった証拠！ もう一度局長と話してみよう。

メタルギアだ！

不安定なボディーがやたらとかわいナビゲーターのメタル・ギア。入手したものをその場で分析したり、敵の存在をキャッチしたりと、とてもよく働いてくれる。フルネームはメタル・ギアmk-II(SR以降)……。



突然、男の悲鳴が、
そしてそれは……

工場跡に着き、しばらくあたり
をうかがっていると工場の中から
男の悲鳴！ ギブスンか!?

恐る恐る中へ入ると、ギブスン
専属のナビゲーター、"リトル・ジ
ョン"の残骸を発見。メモリを回収
しておこう。

さらに前進すると、そこには首
をねじ切られたギブスンの変わり
果てた姿が……。ここでギブスン
の体や上着を調べると鍵とメモが
見つかる。右手から見つかった毛
髪や皮膚、ギブスンの胃の中の残
存物はその場で分析しておこう。

ん？ 遠くに2つの人影がっ！
それに時計のような音も聞こえる。
なにやらよからぬ予感。もう一度
工場内を調べてみると……。

工場跡 ギブスンとの悲しい対面

リトル・ジョンまで……

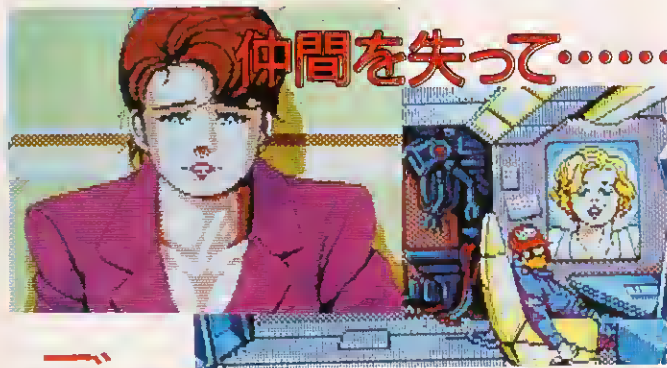
だーっ、時限爆弾発見!

爆弾発見直後、スナッ
チャーが操るロボット、
インセクターが襲ってく
る。ブラスターを使って
応戦しよう。

メタルギア 「それでは後退します」
COMMAND: <隠れる> <あたり>
メタルギア 「お体反応ありません。私達の他には誰もいないよう
です」
メタルギア <見る> <リトル・ジョン>
メタルギア 「こ、これは!」
メタルギア 「じ、時限爆弾だ!」
メタルギア 「遠退しなさい。時限があります」

悲報と新たな決意!

仲間を失って……

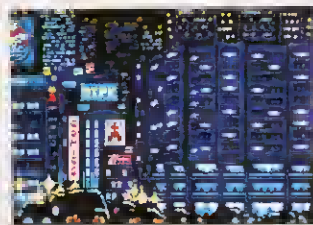


ギブスンは何を知っていたのか!?

信用できない人は
家に入れません!

ギブスンには娘がひとりいた。
名前はカトリヌ。モデルをして
いるかわいい女の子だ。そんなわ
けでカトリヌのいるギブスンの
自宅を訪れた。

しかし、さすがはジャンカーの
父を持っただけあってそう簡単に
ドアを開けてくれない。「本物のジ
ャンカーなら父の年齢を知って
はずよ。私の3サイズもね」……じ、



冗談でしょ。なんて思ってしまう
が冗談なんかではない。ギブスン
の年齢とカトリヌの3サイズを
入力しないと家に入れないのだ。

でもゲームを進めたければ本部
に戻ってガウディで調べよう。え、
面倒くさい? ダメだなあ、アド
ベンチャーゲームが好きな人間が
そういうことって。でも気持
ちはよくわかる。ほんじゃ教えて
あげよう。ギブスは55歳。カト
リヌの3サイズは81、58、83だ。
おお、これはなかなか。



デカ部屋を調べろ!

ギブスはスナッチャーの弱点が何かを掴んでいたらし
い。まずはデカ部屋を調べるのが先決だ。ロッカーのコー
トの中からはチェスの駒が、机の中からは胃薬と5インチ
のディスクが見つかる。机を開けるには、例の鍵を使えば
いいしね。よし、次はギブスンの自宅を調べるぞ。住所
は局長から聞くのだ。



サイバーパンク。この言葉がいつごろから流行り出したのか正確に覚えていませんね。でも気がついたら本や映画でしきりにうたわれていたのですよ、「これがサイバーパンクだ!」ってな具合で。恐らくほとんどの人が、感覚的にはとらえることができるけれど言葉で定義するとすると、うーむ、つまってしまうのではないのでしょうか。

では、せんえつながらもサイバーパンクをロンドンのクラブシーンで流行っている音楽だと信じている人のためにちょっと説明します。サイバーパンクの舞台となるのは近未来。つまり21世紀半ばかな。そして大切な要素は人間の頭脳がとてつもなく進歩していると

サイバーパンク講座

三っ矢サイバー? 水サイバイ? ちがう! サイバーパンクッ。

いうこと。超能力もそのひとつだね。そして、進歩した人間の頭脳が生み出す技術の数々。例えば限りなく人間に近いロボットを作るとして。するとやがてそのロボットは技術を超えて独自の思考能力を持ち、人間を襲い……。おー、怖い。どこか機械的な冷たい恐怖。こんな世界をサイバーパンクというわけなのです(……よね!?)。

話によると、今の日本って視覚的にサイバーパンクを彷彿させるものが多いそうです。ふーん。



★これを読めばサイバーパンカーになれる! と思う! 保証はできない!

スナッチャーの弱点!?

パスワードは "家を探せ!"

やっと信用を得て家に通してもらえた。ギブスは自宅でも、自分がスナッチャーを全滅させる日は近いようなことを言っていたらしい。なるほど。

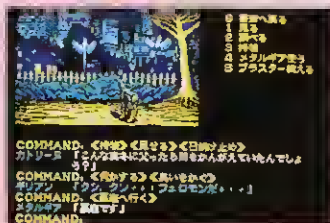
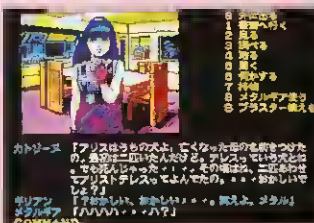
よーし、それでは家中を捜しまくるぞー。おおっ、こんなところにパソコンが。これで、デカ部屋で見つけた5インチディスクの内

容をみることができるぞ。が、世の中そんなに甘くない。パスワードがわからなければディスクがロードできないのだ。困ったね。ヒントはギブスが残してくれたメモ。「家を探せ!」と書いてあるやつだね。確かに今、家の中をいろいろ捜してるわけだけど、もう少し考えてみよう。じっくり手元のキーボードでも見な……から「家」を捜そうではないかっ! ほらね、あったでしょ、「家」がっ!

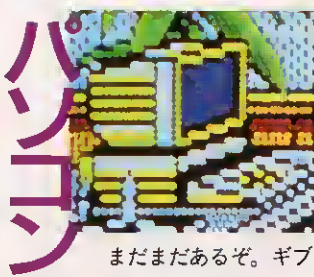
ギャグも忘れてまへん

唯一の肉親である父を失ったばかりの女の子が、「アリスのほかにもう1匹、テレスという犬がいたの。2匹合わせてアリスとテレス……」な

んつーギャグをとばすんざ、笑う前にあされるやら感心するやら。こういうタイミングのはずれたギャグがときどき出てくるのだ。わーい。



ギブスの写真



まだまだあるぞ。ギブスの写真は聞き込みをするときに使うのももらっておこう。

ギブスと全く結びつかないサン・スクリーン、つまり日焼け止めクリームも見つかった。「ジョイ・ディヴィジョン」という店で購入したらしい。ふーむ。

そのほかにも、この家では多く

の手がかりが得られる。やはりギブスは何かを知っていた。彼の死ぬ直前までの足取りを追えば、必ずその何かがわかるに違いない。一体、スナッチャーとは? ギリアンは任務を果たせるのか?

F1-GP in SUZUKA



撮影・奥山和典

意外にも、マクラーレンホンダのワ
ンサイドゲームとなった'88年のF1
グランプリ。ワールドチャンピオン
の座をかけて、僚友セナとプロスト
の熱きバトルが、三重県にある鈴鹿
サーキットで展開されたのだ！

鈴鹿にエキゾーストノートがよみがえる

4月のブラジルGPにはじまり、
11月のオーストラリアGPまで。全
世界16カ所の有名サーキットを転
戦する、フォーミュラ1世界選手
権(通称F1グランプリ)。その第
15戦にあたる日本GPが、10月28日

から30日にかけて、三重県の鈴鹿サ
ーキットで行なわれた。

今年で2年目を迎えた、鈴鹿で
のF1の話題はつきない。まず、
昨年地元での優勝をフェラーリに
さらわれたホンダが、悲願の初勝
利を手にするかということ。また、
今年からホンダエンジンの供
給を受け、開幕以来14戦13勝と好
調のマクラーレンチーム。そのド
ライバーであるセナとプロストの
2人の間で争われている、ワール
ドチャンピオンの行方はどうなる
か。さらには、今年で2年目のシ
ーズンを迎えた、日本人初のF1
ドライバー、ロータスホンダの中
嶋悟。ドライバーの急病により、
今回に限りローラチームからF1
への参戦が決定した、F3000チャ



◆今年には本意な成績を残す中嶋悟。走
り慣れた鈴鹿での奮起が期待される。

ンピオンの鈴木亜久里の走りはど
うかなどなど。レースを前に、あ
たりは色めき立っているのだ。

そんな面白いものなら、是が非
でも取材したくなるのが、好奇心
旺盛なMマガ編集部。時を同じく
して発売された『F-1スピリット
3Dスペシャル』と『グレイテスト
ドライバー』という、ふたつのF1
を題材にしたソフトをひっさげ、
一路鈴鹿へと向かった。はたして
取材班は、実際のF1グランプリ
からプロのドライバーの技を盗み
だし、ゲームへと応用することが
できるのだろうか。



★スタートを前にマシンの調整にはげむメ
カニックたち。コース上は人で一杯だ。

ワールドチャンピオンは誰の手に

一戦一戦で順位が確定するF1グランプリだけど、年間を通してのNo.1ドライバーに与えられる、ドライバースワールドチャンピオンというタイトルもある。前にもチラッと書いた、セナとプロストが争っているのがコレだ。

ドライバーにはレースの結果によって、1位から6位まで、それぞれ9、6、4、3、2、1のポ

イントが与えられる。これを合計して争われるのがワールドチャンピオンなのだけど、F1では有効ポイント制というのが取られている。つまり全16戦のうち、ポイントの高い11戦をピックアップして、タイトルが争われるのだ。

鈴鹿を前にしたポイントリーダーはマクラーレンチームのプロスト。しかし1位6回、2位6回の彼は、優勝しない限りポイントは

増えない。これに対し同じマクラーレンのセナは、1位7回、2位2回、4位と6位が1回ずつ。もし鈴鹿で優勝すれば、オーストラリアGPを前に、セナのワールド

チャンピオンが決まるというわけだ。また、チームごとの年間順位を決めるコンストラクターズ部門もあり、こちらはマクラーレンがチャンピオンを決めている。

ドライバースポイント 第14戦まで

| 順位 | ドライバー | ポイント | 順位 | ドライバー | ポイント |
|----|----------|------|----|-----------|------|
| 1 | A・プロスト | 84 | 10 | N・マンセル | 12 |
| 2 | A・セナ | 79 | 11 | E・チーバー | 5 |
| 3 | G・ベルガー | 38 | 11 | M・グージェルミン | 5 |
| 4 | T・フーテン | 25 | 11 | J・バーマー | 5 |
| 5 | M・アルボレート | 24 | 14 | R・バトラーゼ | 4 |
| 6 | N・ピケ | 16 | 15 | A・デ・チェザリス | 3 |
| 7 | D・ワーウィック | 15 | 16 | 中嶋 悟 | 1 |
| 8 | I・カペリ | 14 | 16 | P・マルティニ | 1 |
| 9 | A・ナニーニ | 13 | | | |

鈴木亜久里がF1に参戦した

中嶋に続く2人目の日本人ドライバーとして、F1に参戦したのが鈴木亜久里。今回はローラチームのドライバー、Y・ダルマスの体調不全のため、レース直前にF1への参戦が決まったが、来期はヤマハがエンジンを供給する、ザクスピードチームでの全戦エントリーも噂される。



コンストラクターズポイント

| 順位 | コンストラクター | ポイント |
|----|----------|------|
| 1 | マクラーレン | 169 |
| 2 | フェラーリ | 62 |
| 3 | ベネトン | 38 |
| 4 | アロウズ | 20 |
| 5 | マーチ | 19 |
| 6 | ロータス | 17 |
| 7 | ウィリアムズ | 16 |
| 8 | ティレル | 5 |
| 9 | リアル | 3 |
| 10 | ミナルディ | 1 |

GREATEST DRIVER

■T&Eソフト MSX2
7,800円(2DD)

画面を上下に分割し、2人同時のド迫カプレイを可能にしたのが、T&Eソフトの『グレイテストドライバー(通称GD)』。最高速度300キロをオーバーするスピード感、実際にF1のコックピットに座ったような気分にはさせてくれる。

このゲームがシミュレートしているのは、今年F1が行なわれたのと同じ全16戦。パーツセッティングも自由にできる。オートマッチング車の設定になっているので、ドライビングに専念できるのがイイ。



★ピシッと決まったデモ画面。F1気分をいやがおうにも盛り上げてくれる。



★タコメーターの動きがとってもリアルなのだ。

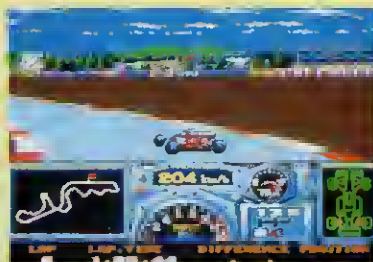
F-1SPIRIT 3DSPECIAL

■パナソニック/コナミ MSX2+
6,800円(2DD)

今話題のMSX2+専用のソフトとして登場したのが『F-1スピリット3DSPECIAL』だ。各種のパーツセッティングが可能なのはもちろん、ギアも初心者向けのオートマチックから、より本格的な



★MSX2+の自然画表示機能を利用したデモ画面だ。F1マシンの質感もイイね。



★背景もなめらかに横スクロールしていく。

マニュアルまで選ぶことができる。

プレイできるのはGDと同じF1全16戦。コースの起伏も忠実に再現されているぞ。また、コナミから発売されるマルチプレイヤーケーブルを使えば、2台のMSX2+をつないで、2人同時プレイも可能になるのだ。

より速く走るためのセッティング

F1グランプリを勝ち抜いていくには、さまざまな要素が関係してくる。もちろんドライバー自身のテクニックが卓越していなければ、良い成績は残せないけど、それ以上に大切なのがマシンのセッティング。それも、エンジンからボディー、サスペンションと、すべての面においてベストの状態であることが要求される。

たとえば、昨年のワールドチャンピオンであるビケが、今年はバツとしない理由はマシンにある。彼が所属するのはロータスホンダチーム。今シーズン絶好調のマクラーレンと同じホンダエンジンを

積んでいながら、どうしても勝てないのは、マシンのセッティングがうまくいってないからだ。

これとは逆に、エンジン性能では明らかにターボに劣るNA（ノーマルアスピレーションの略。ターボなどの過吸気がない、自然吸気型のエンジンのこと）勢が、上位入賞をはたしているのは、ひとえにマシンのバランスがいいから。ベネトンやマーチといったチームのマシンのコーナリングスピードは、ターボエンジンを搭載したもののより速いという。

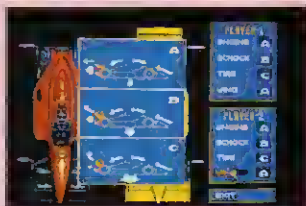
それでは、ゲームにおいてどんなセッティングをしたらいいのか。どんと解説をしてしまおう。

WING

300キロ以上のスピードで走るマシンを、路面に押し付けようとするのがウイングの役目。角度を立てればこの力（ダウンフォース）は強くなるけど、それだけ最高速度は遅くなるし、タイヤに与える負担も大きくなる。直線でリードを稼ぐならウイングをねかせ、コーナーで勝負をするなら立てて設定しよう。コースに応じたセッティングが大切だ。



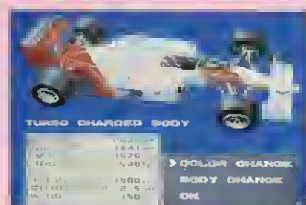
▲3Dスペシャルの画面。角度に応じてダウンフォースが変化していく。



▲こちらはGD。マシンにあたる空気の流れの変化がよくわかるね。

BODY

現在のF1のボディーはカーボンモノコック。スペースシャトルなどに使われているのと同じ、軽くて丈夫なカーボンを使い、ドライバーを包み込むかのような、継ぎ目のない一体構造で作られている。そのため昔なら死に至るような事故でも、意外とドライバーは無傷ですむことが多い。安全性が増したというわけだ。そんなマシンのボディーを選択で



▲画面の左下に、ボディーに関する細かいデータが表示されている。

きるのが3Dスペシャル。搭載するエンジン（ターボかNAか）に応じて選んだり、自分の好きなカラーリングに変えたりできるぞ。

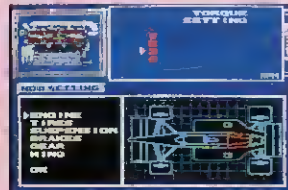
ちなみに上の写真では、赤と白のマクラーレンを選んでみた。コンストラクターズチャンピオンを手にしたマシンなら、速く走れるかな？



ENGINE

ターボエンジンが発生する最大パワーは600馬力以上。これに対しNAエンジンは、100馬力程度下回るといわれている。これが昨年はターボはなんと1,000馬力以上で、NAとの格差がつかずぎていた。そのため今年は、ターボの過吸圧を2.5バールに制限。さらに89年からは、ターボは一切廃止されることになっている。

またターボエンジンでは、燃料がきびしく制限されるなど、NAに対する優位を少しでも縮めよう



▲エンジンのトルク設定もできるのが3Dスペシャルのウリ。

という試みがなされている。そのためベネトンやマーチなど、NAでありながらマシンセッティングに優れるチームのマシンが、上位に入賞することも少なくない。

とはいえ、やはりターボパワーは魅力的。3DスペシャルでもGDでも、状況が許さざりターボエンジンで戦ってみたいね。



▲GDではレースに勝っていくとターボエンジンが使えるようになる。

ポールポジションはセナが獲得!

注目のセナとプロストのワールドチャンピオン争いだけど、10月28日、29日に行なわれた公式予選でセナが1分41秒853をマーク。決勝レースでのポールポジションを獲得した。プロストは1分42秒177でセカンドポジション。以下、ベルガー、カペリ、ピケ、中嶋。

とくに中嶋は、同じロータスホンダのネルソン・ピケと1000分の1秒まで、まったく同じタイムの1分43秒693で29日の予選を走り抜き6位からのスタートとなった。

そして、いよいよ決勝レース。ワールドチャンピオンにいちばん近いポジションからスタートしたセナだったが、下の連続写真でもわかるとおり、完全にスタートを失敗、エンジンをストール(エンスト)させてしまい、お手上げの状態となった。この間にいっきに14位近くまで転落。誰もが予想だにできなかった展開で鈴鹿F1グランプリの幕は切って落とされたのだ。



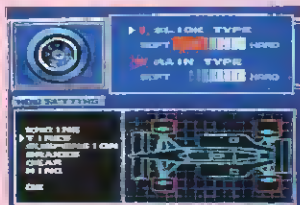
■マルボロの旗をなびかせ、8ミリカメラを構える。キマってるね。



TIRES

天候や気温、路面状態によってタイヤの選択は重要だ。晴れならば、スリックタイヤ、雨ならば、レインタイヤを装着することは言うまでもない。問題はタイヤのコンパウンド(材質)。ソフトコンパウンドならば、タイヤのグリップ力は上がるが、その分、摩耗も早いことを忘れずに。

■タイヤがグリップ力を発揮するのは摂氏80度前後と云々

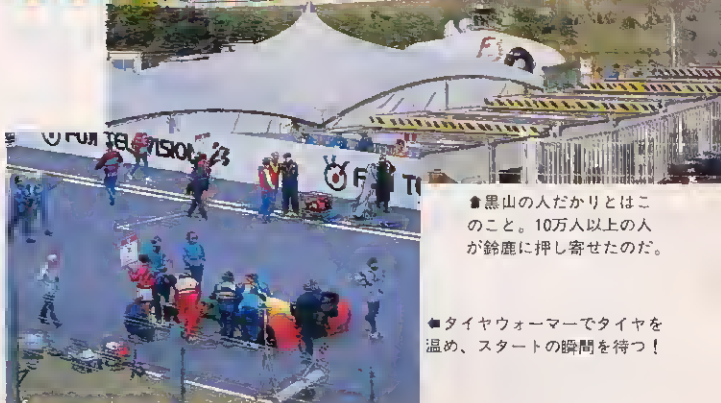


■3Dスペシャルでは、スリック、レインタイヤともきめ細かく設定できる。



■GDでは、A～Fまでのタイヤの中から選択する方式を取っているのだ。

F1-GP in SUZUKA



■黒山の人だかりとはこのこと。10万人以上の人々が鈴鹿に押し寄せたのだ。

■タイヤウォーマーでタイヤを温め、スタートの瞬間を待つ!

F1-GPはハイテクデータ戦だ!

F1マシンにはコンピュータが搭載されている。これは特別なことでも何でもなし。すでに一般車でも電子制御の燃料噴射システムはあたりまえだ。電子制御、つまりコンピュータによって、走行条件、エンジンの回転数に照らし合わせ、そのときいちばん適切な濃度のガソリンをエンジンに送り込むシステムだ。

しかし、この適切な、ということが難しい。サーキットによって違ってくるのは当然としても、その日の天候、気温、路面温度、ドライバーのクセによっても違ってくる。ターボ車は150リッターのガソリンしか搭載できないという規制があるから、燃費も重要になってくる。

それらのデータは、ふつうのコンピュータと同じく、ROMのかたちでF1マシンに搭載される。そのため、各チームは専用のROM書き換え機を持っているといわれる。



■レース情報をワープロでリアルタイムにネットへ転送する、すがやみつるさん。

さらに最近では、RAMが搭載され、コネクタによって、直接、ビットにあるコンピュータとデータの受け渡しができるマシンもあるらしい。まさしく1000分の1秒を争うF1グランプリが、ハイテクノロジーを駆使したデータ戦争と言われるのはこのためだ。



■各ビットには、コンピュータが設置され、ラップタイムなどの情報を表示する。

鈴鹿サーキット 徹底解析

サーキットを少しでも速く走ろうと思ったら、サーキットを知ることが肝心。ここでは、F1日本グランプリの舞台となった、鈴鹿サーキットを徹底解析してみよう。

鈴鹿サーキットは、F1グランプリ開催サーキットの中でも唯一、立体交差のあるサーキット。東西に伸びたコースは東コースと西コースをつないだかたちをしており、

メインスタンドからは、コースの全容を見ることができない。

1周5.85943キロのこのサーキットを熟知していれば、『F-1スピリット3Dスペシャル』や『グレイテストドライバー』をプレイする上で、必ず役に立つことはまちがいない。じっさいのサーキットを頭に思い浮かべてイメージランニングするのだ。

スプーンカーブ

コーナーを上から見たときスプーンのかたちに似ていることから、スプーンカーブと呼ばれる。ふたつのコーナーをひとつのコーナーと考え、立ち上がりを重視したラインどりがベスト。

200R

ヘアピンを立ち上がったマシンはフル加速しながら、200Rへ突っ込んでいく。しかし、すぐスプーンカーブが待ち受けているので無理は禁物だ。

シケイン

最終コーナーへの突入スピードを抑えるために設置されたコーナー。130Rを抜けてきたマシンはここで1速までシフトダウン。そして、最終コーナー、ホームストレッチへと加速していく。ちょうど、コーナーのかたちが三角であることからトライアングルと呼ばれる。

最終コーナー

シケインを時速80〜100キロで抜けてきたマシンは、この250Rの最終コーナーで2速、3速、4速……とシフトアップ、長い下り坂をホームストレッチへ向けてフル加速していくのだ。

ヘアピン

立体交差の下をくぐり抜け、軽く右にカーブした110Rを抜けるとヘアピンだ。各ドライバーのラインが交錯するため、いちはん接触事故が起こりやすい。ブレーキングポイントをつかんでおこう。

130R

真のストレートを全開で走ってきたマシンのスピードをできるだけ落とさずに回り込む高速コーナー。この130Rの抜け方でレースの展開が違ってくると言われるほど、難しいコーナーなのだ。

デグナーカーブ

下り坂のあとに15Rと25Rの小さなカーブが短い直線をはさみようにして連続しておとすれる。ここは、何度も走り込んで、走行のリズムを体で覚えるしかない。

バックストレッチ

東コースのホームストレッチと並んで、西コースには裏のストレートと呼ばれる、バックストレッチがある。

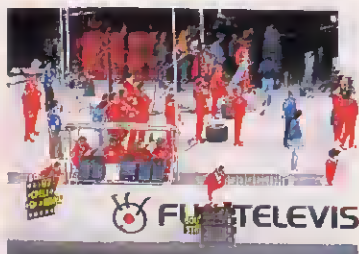
F1-GP in SUZUKA

勝負を左右するピットワーク

レース中の燃料補給やタイヤ交換、また、なんらかのアクシデントによってピットインを余儀なくされることがある。

ピットでの作業中もレースは続いているわけで、ピットワークの早さがレースの勝敗を左右してしまうこともある。じっさいのF1グランプリで、タイヤ交換作業にかかる時間は7〜8秒。ここでも1000分の1秒を争う戦いがピットクルーによって展開される。

いずれにしても、いちどピットインをしたら、タイムロスをまめがれない。マシンを壊さないように走るのもドライバーの腕なのだというを肝に銘じておこう。



▲マクラーレンホンダチームのピット風景。



▲昨年のワールドチャンピオン、ネルソン・ピケは34周でリタイアしてしまった。



▲ちょうど、グランドスタンドから見たような、3Dスペシャルのピット風景。



▲こちらは、G Dのピットの様子。ドライバーから見た視点で表示されるのだ。

ホームストレッチ

グランドスタンド前の長い直線。実車なら、時速300キロを越えるスピードに達する。

1~2コーナー

時速300キロを越えるスピードから一気に減速。100Rの第1コーナーと80Rの第2コーナーに飛び込んでいく。

逆バンク

じっさいはフラットな路面なのだが、S字を抜けてきたドライバーにはアウト側の路面が低く見えるところから逆バンクと呼ばれる。スピに注意!

S字コーナー

第1、第2コーナーを抜けたあと、左、右、左とマシンをきりかえすS字コーナーに入る。実車では2速で第2コーナーを抜け、3速にシフトアップ。3速をホールドしたまま、アクセルワークのみでS字コーナーをクリアしていく。



撮影・奥山和典

最後は華麗にシャンペンシャワー

過酷なレースを走り抜き、チェッカーフラッグを受けることは、F1ドライバーにとって最高の時だ。さらに、3位までに入れば、表彰台が待っている。

知ってのとおり、F1グランプリは1戦ごとに、6位までのマシンにドライバーズポイントが与えられる。1戦、1戦を確実に走り抜いて、表彰台を目指してこそ、ワールドチャンピオンの座に一步、一步近づくのだ。

世界に数えるほどしかない、

F1ドライバー。表彰台に立てるのはその中でも、とくに選ばれし者だ。最後は華麗にシャンペンシャワーをキメたいね。



◆3Dスペシャルの表彰シーン。最終コーナーで抜かれて3位になってしまった。

アクシデントは突然起きる!



◆素晴らしい走りを見せたグランドスタンド前で無念にもマシンを降りるカペリ。

ターボ車勢に対して、NAマシンで素晴らしい走りを見せていたイワン・カペリ。17周めには、プロストをおさえ、ほんの一瞬ではあるにせよ、トップに躍り出た。しかし、その後、突然の電気系統のトラブルで残念ながらリタイアという結果になってしまった。

鈴鹿GP RESULT

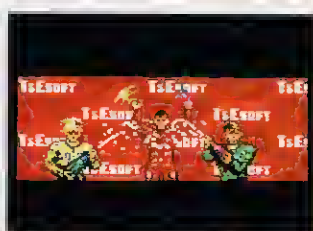
| | | |
|----|----------------------|---------------|
| 1位 | A・セナ (マクラーレンホンダ) | 1 時間33分26秒173 |
| 2位 | A・プロスト (マクラーレンホンダ) | 1 時間33分39秒536 |
| 3位 | T・ブーツェン (ベネトンフォード) | 1 時間34分02秒282 |
| 4位 | G・ベルガー (フェラーリ) | 1 時間34分52秒887 |
| 5位 | A・ナニニ (ベネトンフォード) | 1 時間34分56秒776 |
| 6位 | R・バトラーゼ (ウィリアムズJUDO) | 1 時間35分03秒788 |

| | | |
|-----|-----------------|-------|
| 7位 | 中嶋悟 (ロータスホンダ) | 1 周遅れ |
| 18位 | 鈴木亜久里 (ローラフォード) | 3 周遅れ |

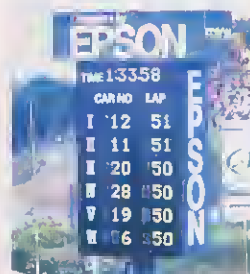
Congratulations SENNA



◆劇的な追い上げで、見事トップでゴールインするA・セナ。



◆じっさいと同じくシャンペンのかけ合いを見ることができるGDの表彰シーン。



◆カーナンバー12のセナがトップでゴールイン!



ゼビウス

ファードラウト伝説(サガ)

あの不朽の名作『ゼビウス』がMSX2で登場。空前のヒットを生んだゲームセンター版の全16ステージを完全移植した“ミッションリコーン”。さらに、ファードラウトの謎に迫るMSX2版オリジナルの最新作“ミッションスクランブル”を加えた、超豪華2本立て『ゼビウス』が発進だ！

■ナムコ MSX2 6,800円 (ROM)

新たな戦いへ……

AC2000年。ガンブ率いるゼビウス軍の地球攻略が始まった。地球防衛機構は、ゼビウス軍の高度に発達した兵器の前になすすべなく、ペルーを中心とする南アメリカ大陸の全域を占拠されてしまった。

そんなとき、銀河系の中央に位置するユーコニードル星から非有機知性体シオ・ナイトが地球にタ

イムリープしてきたのだ。

銀河の意識ともいべきナイト族は、ガンブが発生したときから、その異常な知力に注目、同時に彼が宇宙の痛ともいえる邪悪な存在であることを感知していた。

地球防衛機構はシオ・ナイトの協力を得て、唯一、ゼビウス軍に対抗できる、超宇宙戦闘機“ソルバルウ”を建造し、地球の運命を賭けて出撃したのだった。

南アメリカ偵察任務(ミッションリコーン)はソルバルウの活躍によって成功に終わった。しかし、ゼビウス軍はさらに強力な兵器を地球に送り込み対抗してきた。

この間、地球側も手をこまねいていたわけではなく、ソルバルウの増強を図り、新たに“ゾルググランド”と“ゼオダレイ”と名づけられた超宇宙戦闘機を建造。さらに、これら3機のもつ機能を合体させ

た重戦闘機、“ガンブミッション”の開発に成功した。

そして、ゼビウス軍の再度の侵攻に対して緊急出動(ミッションスクランブル)を発令した。新たな戦いが今、始まろうとしている。



NOW, THE BATTLEFIELD OF THE XEVIOUS ARMY HAS BEEN EXTENDED, THUS WE ARE IN A CRITICAL CONDITION.

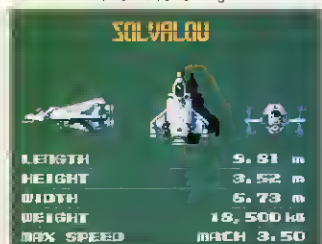
▲新たに地球侵略をもくろむゼビウス軍の艦隊。これを阻止するため緊急発進だ。

ミッションリコーン

はじめに、ゲームセンターの完全移植版である“ミッションリコーン”をプレイしてみよう。

ソルバルウに乗り込むと、懐かしい感動が蘇ってくる。対空用荷粒子ビーム“ザッパー”や対地用光子弾ランチャー“ブラスター”の装備もそのまま。

はじめて『ゼビウス』をプレイする人はもちろんのこと、ゲームセンターで遊び込んだ人も感動を新たにプレイしてほしい。



▲対空用荷粒子ビーム砲“ザッパー”と対地用光子弾“ブラスター”を備える。

エリア1 エリア4

ミッションリコーンを選ぶと、例の軽快なBGMに乗ってゲームがスタートする。ゲームセンターで遊び込んだ人なら、ソルの位置やスペシャルフラッグの位置を覚えていと思う。

そうでない人は、ブラスターの照準に注目。照準が赤く点灯したら、そこにソルがある証拠。



▲空中の敵をザッパーで倒しつつ、地上施設をブラスターで破壊するのだ。



▲ボスキャラの元祖“アンドアジェネシス”。中心部のコアがコイツの弱点。



▲レーダーなどの地上施設を破壊しておくと、戦いは有利になるのだが……。



▲これがスペシャルフラッグだ。出現位置は不定。取るとソルバルウが1UP。

ブラスターを撃って、隠れているソルをニョキニョキと出現させると2,000点。さらに破壊すると2,000点だ。高得点を狙うのならソルを出現させるだけでなく、確実に破壊しよう。それと、スペシャルフラッグもどこかに隠れている。これを取ると自機のソルバルウが1UPする。

エリア 5 エリア 8



■エリア5に入ると、空中キャラの攻撃は一段と激しくなるのだ。



■こんなところにもソルが隠れていた。ソルの位置はすべて覚えよう！



■ドモグラムが円を描くように動いている。通称、ドモグラムの盆踊り。

エリア5になると、とたんに敵の攻撃がきびしくなる。ドモグラムなどの弾を吐き出す地上物が画面に出現したら、弾をバラバラ吐き出す前に、早め、早めに叩いておくことが攻略のコツ。

とはいっても、ゾシーやタルケンなどの空中キャラが執ように攻めてくるので、地上ばかりにまわってられない。これはシューティングゲーム全般にいうことだが、敵の弾をよけるには、円を描くようにするべし。たいていの敵キャラは、そのとき自機がいる位置めがけて弾を撃ってくるからだ。

先手必勝と円を描くように敵や弾をよける。これが基本だね。



■あの有名なナスカの地上絵も完璧なカタチで見ることができるのだ。

エリア 9 エリア 12



■ゾシーのバックアタックをかわしつつ、ガルデロータを破壊するのだ。



■ガルザカートは攻撃をかわしても、アンドアジェネシスが待っているぞ。



■上下4本ずつ、合計8本のソルが隠れている。撃ち逃さないように。



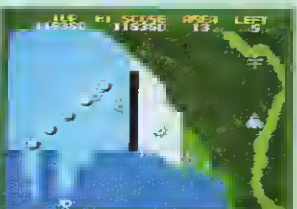
■破壊不能のバキュラが邪魔になって思うように身動きがとれないのだ。

エリア9以降、さらに攻撃がきびしくなり、ひとつの山場となる。

エリア9に入り、ギドスバリオ、ゾシーの猛襲をかわくぐると、シオナイトがやって来る。シオナイトはキミに危険を知らせにやって来たのだ。シオナイトが結合して飛び去ったあと、ガルザカートが音もなくスーッとやって来て、突然、八方に弾をさく裂させる。

ガルザカートのさく裂弾には、ふたつの誘導弾が含まれている。この誘導弾を逆にうまく誘導すると、自機のまわりをいつまでも回り続ける。誘導弾にザッパーを当てると高得点になる。これが世にいうジェミニ誘導というヤツだ。

エリア 13 エリア 16



■エリア13の後半、ゾシーのバックアタックが一段ときびしさを増す。

さあ、任務完了は目の前だ。しかし、敵の攻撃はさらに激しさを増し、これでもか、これでもかと迫ってくる。

エリア13では、ゾシーのバックアタックに注意しよう。エリア14では、あのアンドアジェネシスが2機も登場する。はじめのアンドアジェネシスは比較的に簡単に倒せるが、2機目は、ギドスバリオの攻撃をかわしつつ、倒さなければならぬ。

エリア15、エリア16はゼビウス軍の最後の防衛エリア。ヘタな攻略法云々よりも、攻撃パターンを把握して、あとは、キミの動物的、自己保存能力にたよるしかない。



■エリア14では、立て続けにアンドアジェネシスが2度も登場するのだ。



■エリア15の最大の難関。シアラが雨アタレのごとく弾を撃ってくる。



■まさに地上と空からの総攻撃のエリア16。任務完了は目の前なのだ。

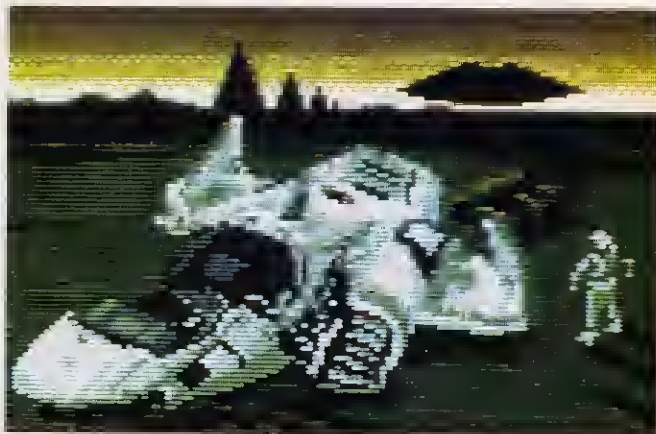
こうしてミッションリコーンの任務は達成された。えっ、まだ任務は達成されてないって？ がんばってちょうだい。あくまで、ミッションリコーンは、これに続くミッションスクランブルの序章にしか過ぎないのだから。

思い起こせば隠れキャラの元祖ともいうべき、スペシャルフラッグやソル、またアンドアジェネシスといったボスキャラをはじめて

登場させたのも『ゼビウス』だった。

つまり、いま巷に氾濫しているシューティングゲームの原型を作ったのが、この『ゼビウス』なのだ。『ゼビウス』は、MSX2以外にも、いろいろな機種に移植されたが、はっきり言って、これまでのどの機種よりも出来がいいと断言する。

次ページでは、いよいよMSX2版オリジナルの新作、ミッションスクランブルを徹底解析するぞ。



ミッションスクランブル

ミッションスクランブルを選ぶと実際にゲームモードにはいる前に、“生産テーブル”という作業をしなければならない。この作業は、4種類ある機体の出撃順をあらかじめ設定

するものであり、このゲームの最大のポイントといっても過言ではない。これらの4機体はそれぞれ攻撃パターンや移動スピード、それにIUPするために必要なスコアも違って

る。ソルバルウ以外は最初から攻撃力がパワーアップしているため、どの機体を生産すればいいのかわかるところだろう。はじめのうちはすべての機体で何度もプレイしてみて、自分が一番プレイしやすい機体を多く生産するのいいようだ。くれぐれも慎重に選択するよう心がけたい。

SELECT YOUR TACTICS?

| PRODUCTION LINE | SCORE |
|---|-------|
| 1: SOLVALUON | 50000 |
| 2: SOLGRAD | 70000 |
| 3: ZEODAREI | 80000 |
| 4: GAMBMISSION | 90000 |
| 5: SOLVALU | 50000 |
| EXTEND SCORE OF THIS LINE -- EVERY 100000 | |

★4種類の機体が待機している生産テーブルの画面。一番効果的と思われる機体は、前方への攻撃に優れ、パワーアップアイテムによる攻撃力拡大の可能性を多分に秘めた“ソルグラード”ではないだろうか。

新しい機体！

ソルバルウ



★ミッションリコーンでの主役。スピードが速く攻撃力も並。バランスがいい。

ソルグラード



★前方への攻撃を得意とする機体。後ろからの不意撃ちには注意が必要だ。

ゼオダレイ



★後方への攻撃を可能にした機体。ただし、思ったより効果的とはいえない。

ガンブミッション



★4種類のうち、最大の攻撃力を誇る。しかし機体が大きいのがネックだ。

そしてパワーアップアイテム

ワイドブラスター



★ブラスターの破壊範囲が約4倍に拡大される。ぜひ手に入れよう。

シールド



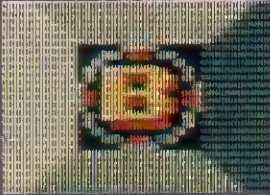
★自機にシールドがつく。最大5枚まで装備可能となっている。

キル



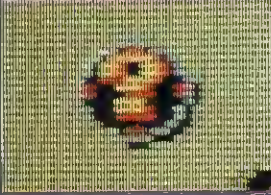
★画面上の敵が一掃されるほか、隠れているソルも現れるのだ。

ボーナス



★取ると1,000点のボーナス。高得点には欠かせない存在である。

???



★自機の弾が連射できるようになる、ありがたいアイテムだ。

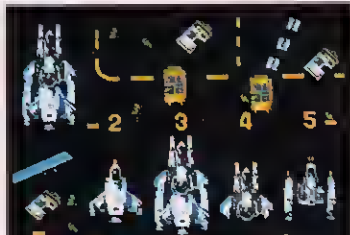
生産テーブルでの機体の選択はもう済んだかな？ それぞれの機体の特徴は上の解説でおおよそ把握できたと思う。しかし、もう一度各機体の性能を考え直す必要がある。優れた装備の機体がゲームに有利とは限らないからだ。

最大の攻撃力を持ったガンブミッション。最初からワイドザッパ

ーとバックザッパ、それにワイドブラスターを装備している。ところが、機体が大きいため敵の攻撃、とくに中盤以降ではこの機体の大きさがネックとなってしまうのである。そのうえザッパの連射効率が悪いのはいたい。このことから、初心者向けのように思われがちがなガンブミッションは、案

外上級者向けの機体といえるのだ。

それに比べ、ソルバルウやソルグラードは、標準装備こそあまりパツツとしないが、パワーアップアイテムにより、ワイドブラスターやシールドなどの装備により、予想以上の操作ができる。長い目で見るとこれらの機体のほうが有利なのだ。



いざ出撃～!!

フィールド

ミッションスクランブルのフィールド(地形)は、全体的にリコンと変わらないが地上物の配置、とくにソルが埋められている場所などは大きく変更されている。また、パワーアップアイテムは、ソル以外の地上物を破壊するときどき出現するようだ。したがって、ソルバルウやソルグレードなどでプレイしているときは、地上物を破壊したあとにもぼっとしていないで出現したアイテムにも気を配るようにしよう。

敵の攻撃は前にも増して激しく、その攻撃方法も多種多様だ。基本的な必勝法である先手必勝のほかに、出現するタイミングを計らなければ破壊できない敵に注意すること。



■装甲が硬いうえに、電磁波を撃ってくる敵。要注意キャラクターだ。



■後方から高速スピードで出現、そしてレーザーを放ってくるイヤな敵。



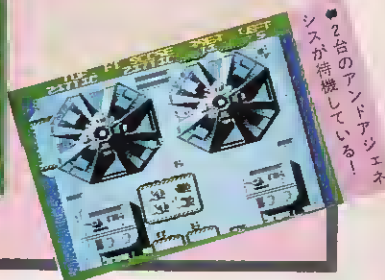
■ところ狭しと建ちならぶ地上物。常に先手必勝を心がけたい。



■敵機の大攻撃！しかし、これでもまだ序の口。さらに激戦は続く。



■潜水艦は水上に現われたときだけ破壊可能。タイミングが大切だ。



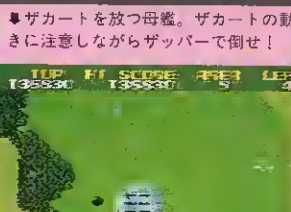
■2台のアンドアジェネシスが待機している！

そして小ボス

エリアの中盤に差し掛かると、普通の敵よりも一回り大きな敵が現われる。たいがいザッパーで破壊できるのだが、唯一プラスターでしか倒せないものがある。アンドアジェネシスを小さくした、アンドアジェネシスJrがそうである。この敵の攻撃はすこぶる激しく、装甲も硬い。やられないようによけているだけで精一杯なのだが、早く破壊しないと、もう1台出現する場合もある。そうになってしまうと、まったく成す所がない。最悪の事態となる前に、ここでは早期破壊が要求される。もちろん事前のパワーアップは不可欠だ。



■たくさんの弾をまき散らす巨大なゾシー。落ち着いて対処しよう。



■ザカートを放つ母艦。ザカートの動きに注意しながらザッパーで倒せ！



■アンドアジェネシスJrのダブル攻撃には、緻密な操作が要求されるのだ。
■早く破壊しないと、ほかの小ボスが出現してしまう。厳しい展開だ。



■ザッパーを吸収する輪を放つ敵だ。スキをついて攻撃すること。



最大の難関

ガルウダークジェネシス



■スクランブルでは、アンドアジェネシスも強化されている。以前は4つだったアルゴも8つに改造され、コアにはシャッターがついた。うまく敵の弾をすり抜け、シャッターが開いたところを狙え！

ゼビウスで登場する最大の敵、アンドアジェネシスも強化された。コアにはシャッターがつき、外部からの攻撃を防げるようになった。とはいえ、このシャッターは規則的に開閉しており、開いたときに攻撃されるとさすがにダメージを受けるようだ。



■バキュラベース。装甲がはがれた後もプラスターで攻撃するのだ。

相手の弾をかわし、間合いを計ってプラスターをコアに命中させること、破壊できる。

そのほかにも、バキュラベースなる巨大基地も新たに作られ、何枚ものバキュラが自機を襲うのだ。そして、この後に待ち受けるものはいったい……。



■コアが3つもある最後の敵だ。はたして、こちらに勝機があるのか。

エンディング

CONGRATULATIONS!

THE GAME IS OVER
THE BACKOUT STAGE EPISODE 1
REVIEWS

MX

MXSK\N\XS

■クリアを祝福するエンディング画面。しかし、この六角形の意味とは？

THANK YOU FROM
AMUSEMENT CREATOR
namco

この意味するものは……？

いよいよ戻らずの塔へ!

ラスト ハルマゲドン

ガルマの鍵を手に入れ、石板もすべて巡った。成長して姿の変わり果てたモンスターたちは、ついに戻らずの塔へ進入する。中で待ち受けているものは!?

戻らずの塔。すぐ近くに見えていながら、なかなか中に入らなかった謎の建物。中に入るために必要な条件は、108つの石板のすべてに目を通し、宇宙船でガルマの鍵を手に入れることだ。あとは、塔内で遭遇するであろう手強いエイリアンたちとの戦いに備えて、モ

■戻らずの塔の最上階で待ち受けているものがいったい何なのかモンスターたちはまだ知らない



■ブレイングレイ MSX2 7,800円 (2DD)

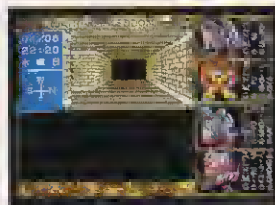
ンスターを成長させよう。レベル17で合体できたらそろそろ大丈夫。合体する際、防具を身につけられないモンスターの場合は、身につけられるモンスターと合体する

ことが大切。特に、「ベルゼブアーマー」を身につけていれば、容易に殺られることはないで、ゴブリン、オーク、スケルトンとの合体がおすすめだよ。

1 階 恐竜の時代



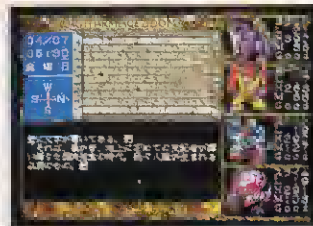
■塔の入り口は、石の扉で閉ざされている。ガルマの鍵を使って、いよいよ中へ……!!



■塔内は3Dダンジョン。マップを見ながら慎重に進んでいこう。

各階のポイントは3つ。壁に書かれたメッセージ、鍵を進化させてくれる鍵の部屋、そして真実の歴史を映し出すイベント部屋だ。

ここ1階では、恐竜が減じた時代の真実の姿が明らかになる。氷河期によって絶滅したといわれている恐竜たち。じつは、彼らは減じることを自ら望んでいたという。寝て起きるだけの単純な生活のくり返しに堪えられなかった彼らは、天変地異に見舞われることにより、希望通り減じることができたのだ。そして、この時代の生き物が学んだものは、「空しさ」であった。



■壁に書かれたメッセージは、その階で知らされる真実の歴史を暗示している。



■単純なくり返しを生きることに疲れた恐竜たちは、自ら減じることを希望した。



■天が彼らの願いを聞き入れ、恐竜たちは単純な毎日に終止符を打った。

MAP内記号のみかた

ドア
階段
スタート S
イベント部屋 E
メッセージ M

鍵の部屋
落とし穴
弓矢
毒ガス
吊り天井
ワープ W

氷河期到来

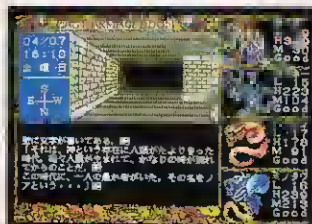
方舟製作

■ここで伝えられるノアの実体は、聖書のものとは大きく違っていた。



ここは、人類が生まれてからかなりの時が流れ、神という存在に人類が頼りきっていた時代だ。2階で紹介される「ノア方舟」のエピソードは、現在まで伝えられてきたものとは大きく違っていた。

大洪水が起こるといふ神の声を聞いたノアが、舟を作って家族と動物を乗せて航海する。しかし、それは種を残すためではなかったのである。方舟は誰にも内緒で作っていたが家族に見つかってしまったのでしかたなく乗せ、動物は食糧用として乗せたという。人類は、この時代に「私欲」を学んだ。



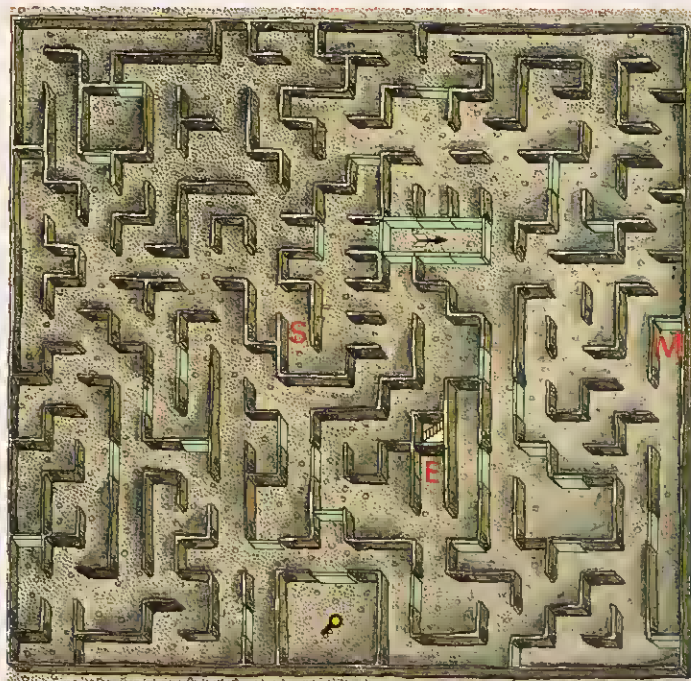
■人類は、神という存在に頼りすぎたのかもしれない。ノアも、その一人だった。



■人類の祖先が、こんなに愚か者だったとは。今さら知ってもどうにもならん。

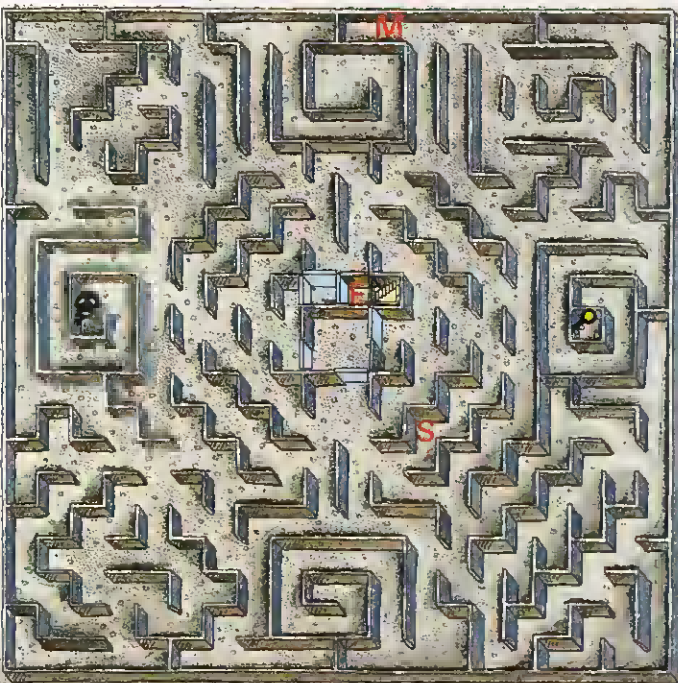
2 階

ノアの方舟



3 階

ナポレオン



■ナポレオンも、結局はコンプレックスを持つ人間の一人であったのだ。

英雄

3階では、ナポレオンの本当の姿が、マリーアントワネットの日記によって暴露される。

ナポレオンは、自分の背が低いことを隠すために高い靴をはき、大げさな帽子をかぶっていた。略奪と遠征をくり返し、強い男として知られている彼も、実際は他人の目を気にする小心者だったのだ。

人類は、自分の短所を憎み、相手のあらを必死で探すことで、「はじらい」を学んだ。しかし、理解できる相手がいたからこそ、はじらいの気持ちを持てるということには気がつかなかったのである。

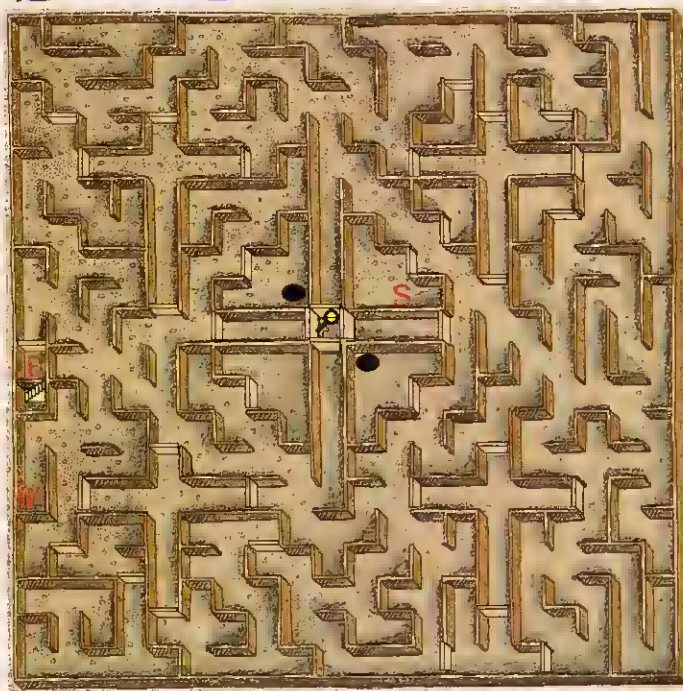


■かつての英雄たちが、実際はどんな人間だったのか今では誰にもわからない。



■3階の鍵の部屋。この時代の象徴は、セルの鍵だ。これで上の階へ行けるぞ。

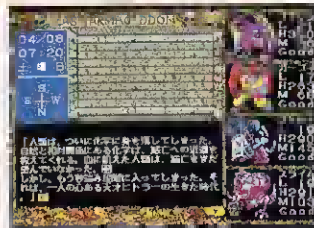
4 階 ヒトラー



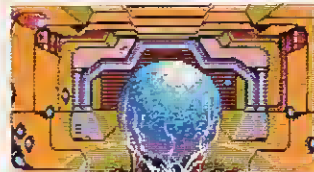
●全人類を敵にまわしてまで破壊を実行するのにも、苦勞があったはず。

独裁者として真っ先に名前が上がるヒトラー。悪の象徴といわれる彼が何を考えていたのか、彼の片腕として働いたヒムラーによって、紹介される。

ヒトラーは、すべてを知っていたのだ。人類がこのまま単調な生活をくり返しては、何も進歩しない。そこで、歴史を新しく作り直すために、全人類を敵にまわしてでも破壊を実行しようと決意したのだ。しかし、人類はまだ滅亡を望んではいなかった。結局、ヒトラーは悪と呼ばれ、この時代の人類は“絶望”を学んだのである。



●人類はまだ滅亡を望んでいなかった時代に、ヒトラーの思想は早すぎたのかも。



●この時代の象徴は、ボースの鍵。4階から下はこれで自由に入ることができる。



●このメッセージに書かれている時代とは、現在のことを指しているのだろうか。



●人類滅亡の予言をレジャーとして楽しめるほど、世の中は平和だったのだ。

1999年、予言者の言葉通り、恐怖の大王は本当に現われた。人類を滅ぼしたのが、じつはモンスターであったという衝撃的な事実が、ここで明らかになる。この時代に、人類は“愚かさ”を知ったのである。

5階は他の階に比べて、とても意地悪。壁の外側から中に入るためのドアがないのだ。スタートしたら、まずマップ内の白い部分に進んでみよう。壁になっているが、通り抜けられるのでここから中に入り、メッセージを読んでから鍵の部屋へ行き、そのまま左回りに進めばイベント部屋にたどり着く。

5 階 恐怖の大王

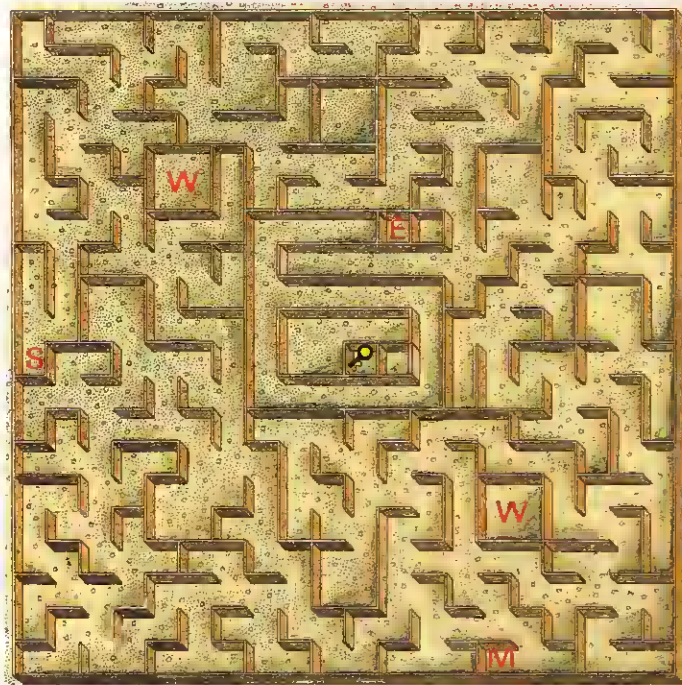


うぎやー



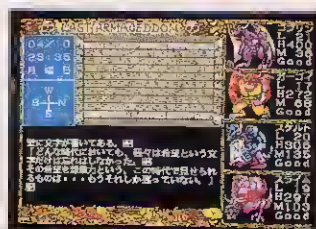
●自分たちが人間を滅ぼした!! モンスターたちが受けた衝撃は大きい。

6 階 想像の時代



モンスターたちに襲来された人類は、絶滅したわけではなかった。わずかに残された人類は、やがて訪れるであろう滅亡のときまでを、想像することによって過ごしていた。そして、その想像によって生み出されたものが、12種族のモンスターたちであったのだ。しかも、モンスターたちもやがて神によって滅ぼされる運命にあるという。

この時代に、人類が学ぶべきものはもう何もうなかった。しかし、この事実を知ったモンスターたちには、「恐怖」という新たな感情が生まれたのである。



■モンスターたちの信じていた歴史が、この塔内で次々とくずされていった……



■ハルフの鍵がこの時代の象徴。ところで、何度会ってもこのおじさんは不気味。



■残された人類たちは、想像することだけで日々を過ごしていたのだ。

無気力

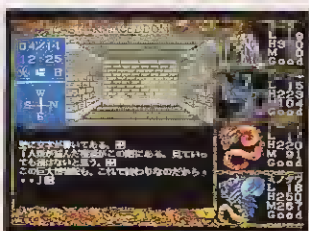
■巨大な博物館もこの階で終わり。しかし物語はまだ続くのである



ついにたどり着いた塔の最上階で、モンスターたちは人類が滅んだ根源が「進化」であったことを知る。賢くなりすぎ、頂点を極めた人類は、あとはもう消滅するだけであった。そして、モンスターたちもそれと同じ過程を歩んでいるのだという暗示を与えられる。

また、人類を滅ぼしたのはモンスターではなく、人類の心の中の悪魔が实体化されたためだという。

今、モンスターたちの目の前には、遥かなる大地が広がっている。人類の犯した失敗をくり返さないためにも、新たに旅立つのだ。

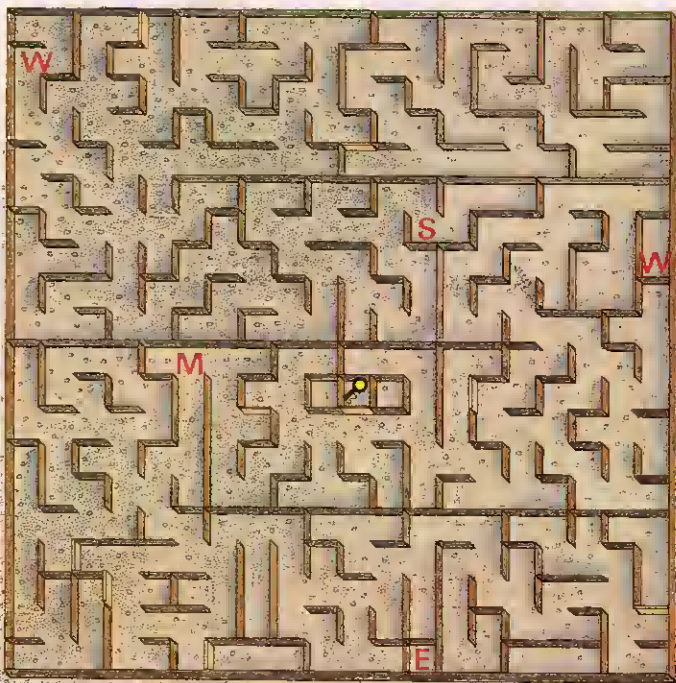


■ここでも意外な事実を知らされ、いったい何が真実なのかわからなくなる。



■地表は、すでに異星体に占領されていた。何も知らなかったモンスターたち。

7 階 滅亡の根源



都市を占領せよ!

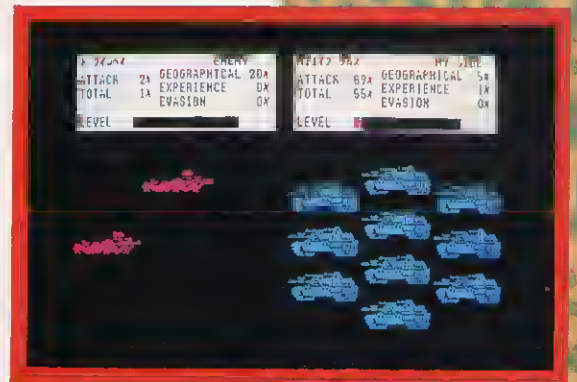
前のページで少し触れたけど、自国の都市を増やすのはとても大切なこと。都市が増えれば、1ターンごとに入ってくるお金が増えるので、高価な兵器を生産できますます有利になる。また、相手国の部隊と衝突している最前線のすぐ後ろに都市があると、入れ替わりで補給を行なって、休むことなく連続攻撃ができるのだ。

そういうわけで、レッド軍の首都に進んでいく途中の都市を、みんな自分のものにしてしまおう。ブルー軍に近いところは、レッド軍の影響力が及んでいないので、簡単に占領できるんだ。

そうこう進んでいくうちに、中央部やレッド軍よりの場所で戦闘が始まる。地形効果の防御力を考えながら戦おう。地形を味方にね。この付近では、こちらの勢力が優っているはずだから、部隊の経験値を上げるには絶好のチャンスだ。ピンバシ戦闘していこうぜ。

やがてレッド軍のフトコロ奥深く侵入していくと、さすがに相手の守りも固くなる。薄っぺらな部隊の布陣だと、すぐに打ち破られてしまうのだ。ここがガマンのしどころ。ブ厚く波状的に攻撃していこう。だんだんと敵を包囲して追いつめる感じでね。

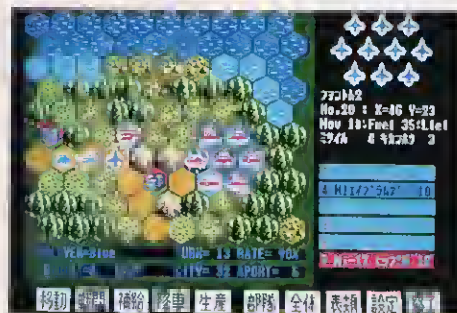
★ワイイ! のだ。でも、弱い者イジメないうって、ちょっとカワイイソウ



★とんとん生産を行なっていて、ブ厚い隊形を作り上げよう。最初のうちは、あまりお金がないので……



★島のくびれたあたりの都市は、すぐに占領することができる。ここを中継基地として、さらに攻めこんでいこう!



★ついにブルー軍の首都を照準にとらえたのだ。ただ、このままだとヤラれてしまうので、ジワジワ包囲するのだ。



オヤ!? これは技あり一本になるかな?

ネエネエエエ、知ってた? スーパー大戦略に隠された深い謎を……。なーんて、そんなにオーバーなものじゃないけど、じつは裏ワザがあったのです。なんだかとても得した気分になるのでお試しあれ。

どういうものかという、都市を

占領するために歩兵などを最前線に送り込むよね。そのときに活躍するのが、輸送用の車両やヘリだ。これらを使うことで、効率よく兵を進めることができる。で、占領しようと狙っている都市まで運んできた、"降車"のコマンドで歩兵を降ろして、

次のターンで占領! というのが普通のやり方だね。

このとき"移動"のコマンドを実行しても、"MOVE END"の表示が出ていて、どこにも移動できないことがわかる。ところがどっこい、そこでリターンキーを押すと、な、な

んとその都市が占領できてしまうのだ。つまり、次のターンでは他の戦略がとれるっていわけ。ね、1回得した気分になるでしょ?

これでピンバシ都市を占領していけば、有利に進めていくことができ、早いターンで勝利をつかめるぞ。



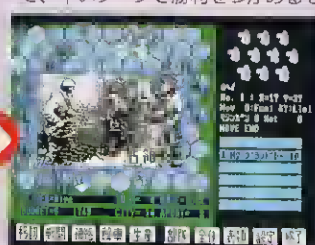
★目標の都市までやってきた。ここで歩兵を降ろして、都市を占領していく。



★普通なら、これでこの2つのユニットに対するコマンドは終了するはずだけど、



★たしかに"移動"のコマンドを選んでも、移動できる所はどこにもないけど……



★ここでリターンキーを押すと、その都市を占領したことになる。ラッキー!

生産タイプ別

この兵器がおススメ!

スーパー大戦略での最終目的は、相手の首都を攻め落とすこと。それまでには、長い道のりを進んでいかなければならない。途中にある中立や敵国の都市をできるだけ数多く占領していくことで、勝利への展望が開けてくるんだ。

そこで、都市や空港を占領するためには、歩兵が踏み込むことが必要になる。なら単純にバカスカ歩兵を生産して、進めていけばいいんだけど、悲しいかな、歩兵の単独の移動距離は短い。効率的に、また効果的に歩兵を輸送するには、トラックや

装甲車、輸送ヘリを使うしかないわけだ。

そういうわけで、生産タイプ別の輸送可能な戦車やヘリを示すのと同時に、その国に特徴的な兵器もピックアップしてみた。

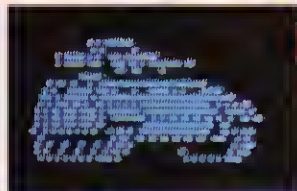
思うに、このデの知識があるのとなないじゃ大違い。そりゃ

ーゲーム展開が変わってくるよね。早いターンで勝利の美酒に酔いたい人は(未成年はダメよ)、ぜひとも頭にたたき込んでほしいデータなのだ。

自分の好きな、思い入れのある兵器を縦横無尽に駆使して、敵の首都を落とそう!

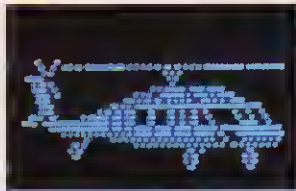
アメリカ1

陸軍と空軍の混成部隊になっている。空軍の充実度には目を見張るものがあり、F-15イーグルはめづかしい。



M2ブラッドレー

このゲーム中最強の兵員輸送車として設定されている。アメリカ陸軍機甲部隊の基本装備として開発された。兵員の生存率が高い。

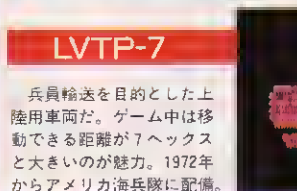


UH-60ブラックホーク

対地攻撃用のロケット弾を装備した、双発の兵員輸送ヘリ。多目的用に開発されているので、戦闘になっても強さを発揮する。

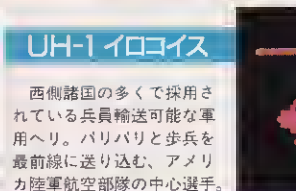
アメリカ2

アメリカ海軍と海兵隊の混成軍。アメリカ1と同様に飛行部隊は充実している。たに対空兵器は層が薄い。



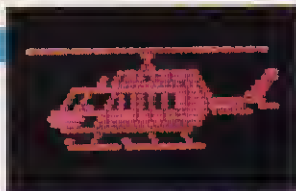
LVTP-7

兵員輸送を目的とした上陸用車両だ。ゲーム中は移動できる距離が7ヘックスと大きいのが魅力。1972年からアメリカ海兵隊に配備。



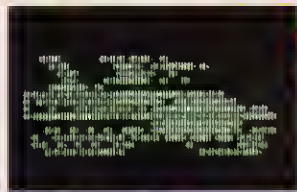
UH-1 イロコイ

西側諸国の多くで採用されている兵員輸送可能な軍用ヘリ。バリバリと歩兵を最前線に送り込む、アメリカ陸軍航空部隊の中心選手。



西ドイツ

レオパルド2などに代表される、戦車を中心とした地上部隊が強力だ。輸送ヘリはUH-1イロコイ。



マルダー

なんと総重量は28トンもある、歩兵戦闘車の中ではもっとも重い車両だ。そのわりには機動力があり、移動可能距離は7ヘックス。

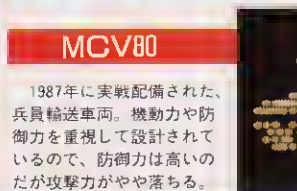


アルファジェット

西ドイツのみで生産可能な航空機。価格が比較的安いので、ゲームの序盤戦にうまく使うと効果的かも。兵員の輸送はできない。

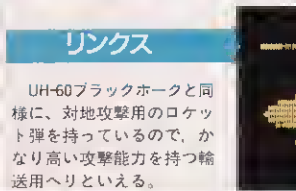
イギリス

話題の垂直離着陸機、ハリアーが配備されている。全体的にバランスのとれた生産タイプになっている。



MCV80

1987年に実戦配備された、兵員輸送車両。機動力や防御力を重視して設計されているので、防御力が高いのだが攻撃力がやや落ちる。



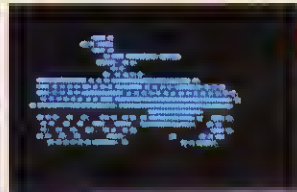
リンクス

UH-60ブラックホークと同様に、対地攻撃用のロケット弾を持っているので、かなり高い攻撃能力を持つ輸送用ヘリといえる。



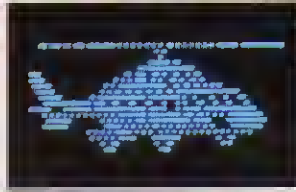
フランス

対空ミサイル車両は、かなり強力なので威力を発揮しそう。全体的に小回りのよく便利な兵器が多い。



AMX-10P

20ミリ機関砲と7.62ミリ機関銃を持った兵員輸送車。移動可能距離は6ヘックス。攻撃力はやや劣るので、あくまで輸送をメインにね



シュペルピューマ

輸送用ヘリで、移動距離が8ヘックスと長い。この足の長さをうまく使いこなせば、かなりの威力を発揮するぞ。武器は機銃のみ。

スウェーデン

兵員輸送用のヘリは、アメリカ2と同様にUH-1イロコイスだ。独自の兵器を多く生産する国。



Pbv302

かなり古い歴史を持つ、歩兵戦闘車のヒナ型を築いたもの。水陸両用の歩兵戦闘車で、20ミリ機関砲を持っている。移動距離は6。

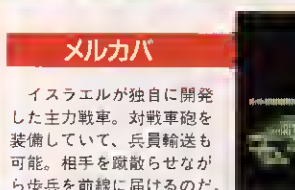


サーブ37ビゲン

わずか500メートルの滑走路で発着できる超音速戦闘機。価格もそれほど高くないので、主力で活躍しそうだ。輸送は不可。

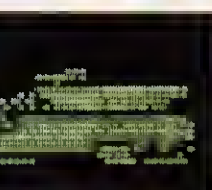
イスラエル

さまざまな国の兵器から構成されているので、各々の特徴をよくつかもう。輸送ヘリはUH-1イロコイス。



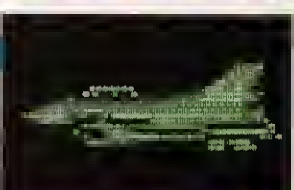
メルカバ

イスラエルが独自に開発した主力戦車。対戦車砲を装備していて、兵員輸送も可能。相手を蹴散らせながら歩兵を前線に届けるのだ。



IAIラピ

1990年代のイスラエル空軍の中心になる予定の戦闘機。小さな機体に強力なエンジンを積んでいて、高い機動性がある。輸送は不可。



三菱F-1

移動力、攻撃力、防御力のどれをとっても一流なので、安心できる攻撃機。移動距離は13ヘックス。価格もそんなに高くはない。

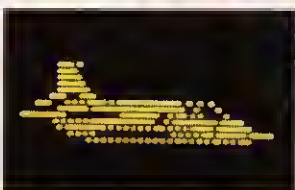
日本

F-15イーグルなど、航空機に対する強さは一流だ。独自開発のF-1が目玉。輸送ヘリはUH-1イロコイス。



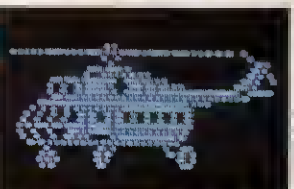
73式装甲車

7.62ミリ機関銃を搭載した兵員輸送車。戦闘力は弱いので、高い機動性を使って輸送に徹したほうが、いい結果を招くだろう。



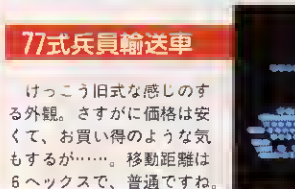
Mi-8ヒップ

価格が安いわりには、対地攻撃用ロケット弾を装備していて、兵員輸送もできてしまうお買い得な双発ヘリ。移動距離は7。



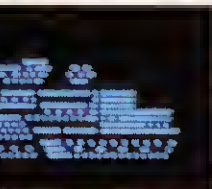
中国

質より量で勝負の人民戦術的(?)な布陣。とにかく、兵器の価格が安いので、うまく部隊を制御しよつ。



77式兵員輸送車

けっこう旧式な感じのする外観。さすがに価格は安く、お買い得のような気がするが……。移動距離は6ヘックスで、普通ですね。



BMP-2

BMP-1に多くの改良を加えてバージョンアップしたものの。30ミリ機関砲や対戦車ミサイルを搭載し、防御力も高いのだ。



Mi-17ヒップH

Mi-8ヒップの後継機として開発された。ロケット弾がなくなり機銃のみとなったが、多少防御力が上がった。移動距離は7。

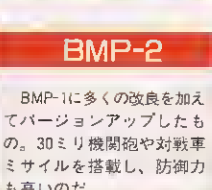
ソビエト

さすが東側陣営の中心国だけあって、兵器の優秀さには驚いてしまう。うまく使いこなせるかな?



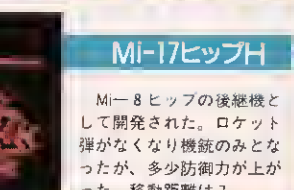
BMP-1

歩兵輸送戦車として、73ミリ戦車砲や対戦車ミサイルを搭載している。攻撃力は高いが、やや防御力に不安があるので、よく考えて。



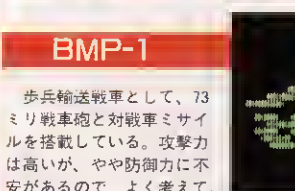
Mi-24ハインド

本格的な攻撃能力を持っているヘリ。対戦車ミサイルや機銃が装備され、移動距離も8ヘックスと長い。歩兵の輸送にはもってこいだ。



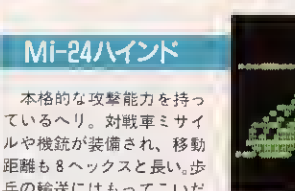
ワルシャワ

ソビエトには、やや見劣りするが、戦力的にはすごいラインナップ。特に対空車両は強力なのだ。



91式歩兵戦闘車

1981年から開発が進められている戦車。攻撃力を一段と高めてあり、対戦車ミサイルや機銃を搭載している。価格はやはり高めだ。

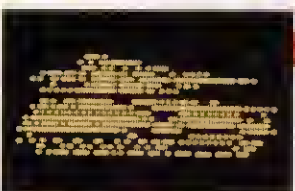


オスプレイ

対空ミサイルを装備した輸送ヘリ。何といっても攻撃力があるのが魅力だ。そのほか機関砲も搭載されている。移動距離は7ヘックス。

最新鋭

価格はとびきり高いが、それに見合っただけの実力を持ったモノばかりだ。少数精鋭主義でつばしれ!





2つの技を使いこなせ

ぺんぎんくんが制覇しなければならぬのは個性豊かな5つのワールド。各ワールドには4匹の敵が待ち構えているんだけど、その表情の変化は見もの！ 戦い方にも特徴があるしねー。

敵もさることながら主役のぺんぎんくんだってグリーンと強化されたぞ。"しゃがみよけ"と"気合ボール"という技を身につけたんだからね。特に"気合ボール"はこのゲームの要となるくらい大切。ボールを投げる前に、[A]ボタンか[SPACE]キーを押しているとぺんぎんくんがワナワナ震え出す。これ

は気合がたまってるということで、ここでパッと離すとボールがすごい勢いで飛んでいくのだ。このボールに当たった敵は引っくり返ったまましばらく起き上がれないので、こりゃ便利だわね。

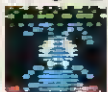
制限時間の60秒以内に10個のボールを全部相手側に投げてしまえばいいわけだけど、ラスト20秒になると障害物が出てくるので注意。自分の投げたボールが自分に命中して引っくり返るっていうのは情けないもの。そうでしょ。

5つのワールドを制覇するとすごい敵が出るので覚悟したまえ。



むしWORLD

1あり



●2匹同時に出てくるが2匹で1匹分の実力。ちょうど2匹が重なったところへボールを投げて引っくり返そう。

2かぶとむし



●かぶとむしのイメージとは裏腹に動きは機敏。1回ボールが当たったくらいでは倒れてくれないので注意。

3ゴキブリ



●この素早さは予想通り。横に動くときに体が隠れてしまうので的が絞りにくいかも。動きを先読みして投げろ！

4むかで



むしワールドのボスは横たわったむかで。"気合ボール"を投げたくても、これだけの数の手足を使って投げ返してくるので気合をためている暇がない。でもひたすら連射して投げ勝ってしまうと、じつはあっさり勝ってしまうのであった。

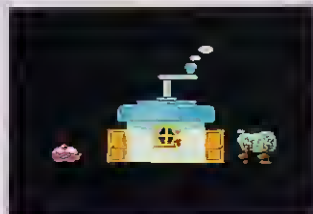
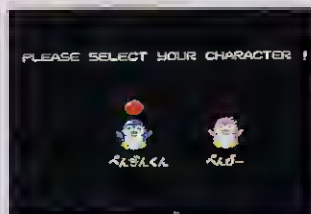
あのぺんぎんくんがグリーンと成長して帰ってきた。しかもっ、"気合ボール"という剛速球や"しゃがみよけ"なんていうニクイ技まで使えるのだ。ぺんぎんくんが成長すれば敵も成長するわけで、当然ながら熱戦の連続だね。

■アスキー MSX2 6,800円 (ROM)

あらたいへん 誘拐事件が発生だあ

タイトル画面の次に見ることがで
けるのがこれ。プレイヤーはぺんぎん
くんとぺんぴーちゃんのどちらか
を選択するのだ。ぺんぴーちゃん
の場合は相手の実力も押さえ気味なの
が初心者向け。でも最終的にはぺん
ぎんくんで全制覇したいよね。

ある日ぺんぴーちゃんのうちへ遊
びに行くと、悪いアリたちが彼女を
誘拐していくところだった。ま、ま
てーと追ったものの間に合わず、怒
りのぺんぎんくんは彼女を助けるた
めに旅に出たのだった。ってなわけ
でゲームはスタートするぞー。



なつかしWORLD

1ねこ



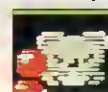
●なんとお手やわらか
な人……いえ、ねこな
んでしょ。コイツに
勝てないようではお話
になりませんね。

2パンダ



●へーんだ、まだ楽勝
だね。ねこよりは手ご
たえがあるという程度。
途中で見せる不敵な笑
いが鼻につくけど。

3コアラ



●もしかするとこのワ
ールドは1作目を懐か
しむためだけにあるの
だろうか!? なぜか順
調に勝ててしまう……。

4ビーバー



ここまでトントン拍子で勝ち進ん
でいい気になっていると、この最後
のビーバーでつまずいてしまうぞ。
さすがにボスだけあってスピードは
ある。でもね、やはり動きが単調だ
からこちらがボールにぶつからなけ
れば勝算は高いのだった。

執念の気合ボールで 敵の正面を狙うのだっ

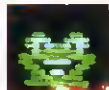
はちゅうるいWORLD

1かめ



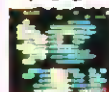
◆倒れているところへもう一度ボールを当てると起き上がるという特異体質の持ち主。起き上がった直後を狙え。

2かえる



◆びよんびよん跳ぶので狙いにくい。ときどき正面を向いて笑うのでそのときにボールをぶつけてしまえっ！

3えりまきトカゲ



◆自慢のエリマキをなびかせて右へ左へとバタバタ走る。仕方がないのでこちらも走りまわりチャンス进行。

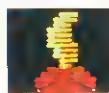
4カメレオン



体が保護色になるので実質上は透明。見えない相手との試合になるわけだから、そりやもう不利だね。でもボールを投げるのに舌を使っているのでその瞬間だけどこにいるのかわかる。その舌を狙うってわけ。いずれにしろ苦戦を強いられそうだ。

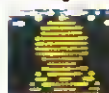
なんきよくWORLD

1きつね



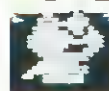
◆自分ではボールに化けたつもりだろうが尻尾が見えてるので問題ない。ところで南壁にきつねっていたっけ！

2オットセイ



◆上を向いて玉突き芸をしているが、ある程度ボールがたまるとまとめて投げってくる。敵を欺くニクいやつ。

3しろクマ



◆真っすぐに投げず、コートに壁に当ててくるのでよけにくい。しかも打たれ強いので、「気合ボール」しかないね。

4マンモス



おおっ、なんだこの巨体は!? そしてこの変化球の嵐は!? こちらが1度倒れるとたて続けに当てにくるのでひたすらよけまくること。次に「気合ボール」をマンモスの鼻めがけて投げる。当たって泣いてるところへ「気合ボール」の連打だ！

これが全マップだ!?



うみWORLD

1タコ



◆次のボールを投げるまでに時間がかかるけど、一度にたくさん投げ返してくる。その割には弱いので心配無用。

2かに



◆せっかく「気合ボール」を投げて甲羅ではね返してくる。でもカニ自身が投げた瞬間だけ無防備になるぞ。

3さめ



◆ボールが当たると怒って色が変色。体が赤になったときに当てるとやっとなげてくれる。性格の悪さが目立つ。

4クジラ



クジラ自体はそれほど強敵ではないが、子分のさめを連れてくるのがいただけないね。このさめのヒレ、クジラのボールは通しこちらのボールははね返すのだ。最低でも自分のボールに当たらないようにヒレをよけ、「気合ボール」をキメよう。

皇帝ペンギん

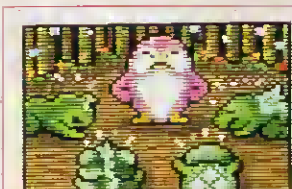
おそろしく強ーい

◆コタツに見えましてしょ、でもこれは皇帝ペンギんのお城なのです。



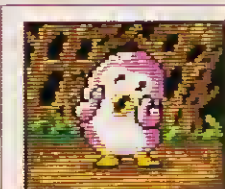
5つのワールドを制覇するといよいよ大ボスの皇帝ペンギんが登場！2つの技を完璧に使いこなせても運が良くなきゃ勝つのは難しい。投球パターンの変化にも注意しよう。

勝っても



◆「はちゅうるいWORLD」で勝つと……。

負けても



◆これはまさしく「叫び」だね。

これはもうアートの世界



年賀状の作成はおまかせあれ!

はがき書右衛門

宛名書きが面倒で、つい筆不精になっているキミのために登場したのが『はがき書右衛門』。毛筆タッチで、はがきの宛名書きはもうバッチリだ。

はがきに関しては書右衛門におまかせ!

“宛名書き”という仕事は、昔からコンピュータでよく行なわれている。日頃目にするのが、ダイレクトメールの宛名。これなど、ほとんどコンピュータのプリンタから打ち出されているね。

ところが、“宛名ラベル”の印刷はよく行なわれていても、はがきに直接宛名を印刷する、というのができるようになったのはごく最近。それがなんと、7,800円の『はがき書右衛門』で可能になってしまったのだ。漢字プリンタとMSX-JE対応のフロントエンドプロセッサが必要だけど、まあ、これだけで直接はがきに宛名が書けてしまうのだからお買い得。もちろん、ソ

フトの名前が“宛名書右衛門”でなくて、“はがき書右衛門”であることからわかるように、宛名だけでなく裏の文面もちゃーんと書けるのだ。はがきのことなら、何から何までおまかせあれ、ということだね。

それでは実際に宛名を登録してみよう

プログラムディスクをセットしてマシンの電源を入れたら、写真1のような画面が登場する。まずは“住所録”を選んで、はがき書右衛門で宛名書きをするようすを見ていくことにしよう。

写真2は住所データを入力する画面。氏名、フリガナ、郵便番号、住所を入力しよう。それぞれのデータはもちろん漢字で入れられる。

■ソニー
MSX2
7,800円(2DD)



写真1 凝った作りのオープニング画面。機能をカーソルキーで選択して実行しよう。

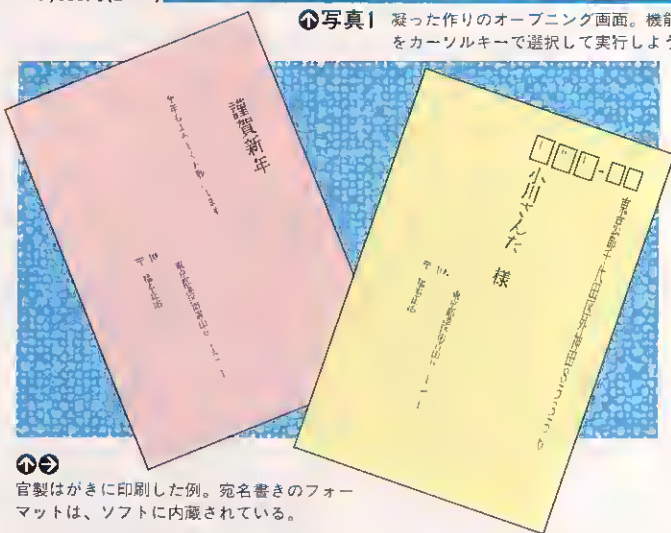


写真2 官製はがきに印刷した例。宛名書きのフォーマットは、ソフトに内蔵されている。

キーボードの左側にある[TAB]キーを押すことで、かな漢字変換のモードになるというわけだ。

実際にはがきに印刷される、宛名書きには直接関係ないけれど、メモ(48文字以内)や誕生日、電話番号、各種のマークなどを登録することもできる。相手の人に関する印象や、自分との間柄などをメモしておこう。これは後で触れるけど、はがき書右衛門はデータベースソフトとしても、使うことができるのだ。

住所録に登録できるのは、全部で約1,000件。毎年、知人などに出している年賀状の枚数を考えても、個人ならこれだけあれば十分。また個人商店などの顧客管理にも、余裕で対応できそうだね。

さて、データの入力済みなら[F1]キーを押して登録しよう。機能の選択などは、だいたいファン

クションキーに対応しているから、使い勝手はなかなかいいよ。差出人、つまり自分の名前や住所も、同じ要領で登録しておこうね。

なんと毛筆書体でも印刷できちゃうのだ

こうして入力した住所や氏名をもとに、さっそく宛名をはがきに印刷してみよう。カード一覧の画面で印刷したいものを選び、[F4]の“印刷”を選択する。すると写真3のように、印刷項目の指定画面が登場するぞ。

はがきに縦書きで、毛筆書体で印刷するように指定してみよう。画面のメッセージにしたがって、プログラムディスクを毛筆フォントが記録されたディスクと入れ換える。あとは待つことしばし。右の例のように、毛筆で宛名が印刷されてくるというわけだ。

データ入力はこの感じで

『はがき書右衛門』の漢字入力はMSX-JE対応。HB-F1XDJのように、漢字変換のための辞書ROMを内蔵したマシンではそのままで。そうでない場合は、MSX標準日本語カートリッジ『HBI-J1』などと組み合わせて使用しよう。

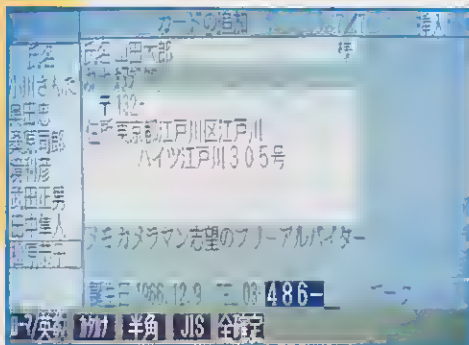
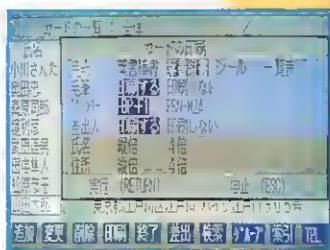


写真2 氏名と住所のデータが、自動的にはがきに印刷されるのだ。

毛筆書体での印刷も可能

システムディスクを、2枚のフロントディスクと差し換えることで、毛筆書体でのがき印刷も可能になる。お世話になった方へのお礼状などに最適の機能だね。



↑写真3 印刷の手順はメニュー選択方式なのでわかりやすいね。



④毛筆書体での印字例。どう、なかなか遠筆でしょ!?

正直な話、印刷を待っている時間はちょっと長い。でも、人間が書くのと違って間違いはないし、毛筆書体で印刷してくれるのは便利だ。出来上がったはがきのクオリティを考えれば、待ち時間もそれほど気にならないはずだ。

データベースとしての機能も充実してるのだ

ももとは宛名を印刷するために入力したデータだけど、宛名書きにしか使っちゃいけない、なんてことはない。前にも書いたように、このソフトはデータベースとしての機能も持っているのだ。たとえば住所が東京都の人間だけ探し出したり、氏名から（正確にはフ

リガナから) 特定の人を探し出す
なんてこともできる。また住所録
に登録されたデータを、名前をキ
ーワードにして、50音順で一覧表
のカタチに並べ換えるなんてこと
も、もちろん可能なのだ。

このほかにも、はがき書右衛門の特殊な機能として、通信カートリッジを使ったオートダイヤルがある。もしキミのMSXが、ソニーの通信カートリッジ『HBT-1200』で電話回線と接続されていれば、カード一覧の画面の中から選択することで、電話をかけることができちゃうのだ。こいつはとってもハイテックだね。

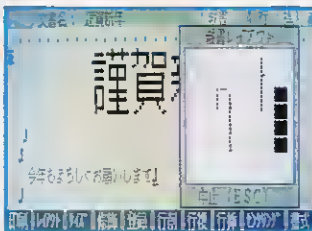
こんなわけで、はがき書右衛門
は住所録ソフトとしても、かなり

ハイレベルな機能を持っている
 といっていい。試しに登録したデ
 ータを印刷してみたのが左下の例。
 これをファイルすれば、立派な住
 所録が出来上がるというわけだ。

はがき裏書きワープロ
の機能もあるのだ

このソフトには、はがきの裏側、つまり住所じゃなくて手紙の文章を書くための、“文面ワープロ”の機能もある。ひとつにつき約600文字の文章を、8件まで登録できるぞ。はがき書右衛門の最初の画面から“文書作成”を選ぶと、宛名ではなくて、裏の文面のほうを作ることができる。

文字の大きさは行単位で、全角・縦倍角・横倍角・4倍角・毛筆4倍角・毛筆16倍角の中から、自由に指定可能。毛筆16倍角は“謹賀新年”などの見だしに使うといいかもしれないね。また、毛筆書体でない文字は、強調・斜体・白抜き・下線などの飾りをつけることもできるぞ。



●写真4 レイアウトを考えながら、裏の文章を入力しよう。

行単位でセンタリング・削除・移動・複写ができるのは、通常のワープロソフトと同じ。でも、文章に加えて、自動的に差出人の名前が印刷されるところなど、専用ソフトとして工夫されていることも多い。写真4に、実際に文章を入力してようすを掲載しておいたので、参考にしてみてください。

そのまま使うもよし
凝ってみるのもよし

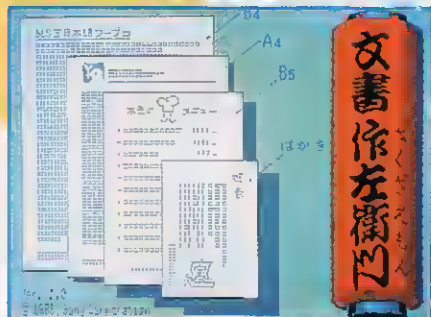
はがき書右衛門のいいところは、そのまま素直に使っても、ちゃんとした仕上げのものになるのはもちろん、凝ろうと思えばいくらでも細かな指定ができるということ。たとえば相手の氏名につける敬称も、何も設定しなければ「様」だけど、「殿・宛・行・御中・先生」、そして「何もつけない」の中から指定することもできる。

また、やたらと機能を増やすのではなく、はがきを書くのに必要不可欠なものだけをまとめてあるので、操作がとてわかりやすい。製品に付属しているマニュアルにも、操作手順が順を追って説明されているので、はじめての人でも安心して使うことができそうだ。

これは個人的な感想なんだけど、
同じように「〜右衛門」のシリーズ
で、ビデオやカセットのラベルを
作るソフトがあるととってもいい
な、と思うのであった。

『文書作左衛門』にも注目だ

長い手紙を書きたいときは、ソニーから発売された『文書作左衛門』(価格6,800円)を使うといい。これはMSX2用に開発された、本格的なワープロソフトなのだ。A4判で約10ページの文章を一度に編集できるのももちろん、自分でイラストを描いて、文章中に貼り込む機能もある。詳細は次号でお知らせする予定だから、乞うご期待なのだ!



↑写真5 MSXで唯一、インターレスモードをサポートしたワープロソフト。機能も豊富だぞ。

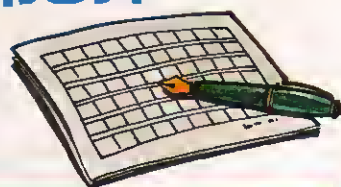
住所録としても
活用しちやえ

宛名書きのために登録したデータを、一覧表のかたちで印刷するとこんな感じになる。これなら、住所録としても使うこともできそうだね。

[illegible]

MSXマガジン5周年キャンペーン第3弾

論文コンテスト



題は『ホームコンピュータに対するオピニオン』

キャンペーンの第3弾は、ちょっとシブ目に、こういう企画です。建設的なご意見をお待ちしております。賞品はなんと！ MSX2+だよ。さあ、書こう、論文を！

第1弾の記事から……

この、MSXマガジン5周年企画の第1弾(88年11月号に掲載)には、非常にたくさんのおたより、感想をいただきました。全部拝見いたしましたですよ、ほんとに。どれもこれも、積極的なご意見ばかりでした。本当に、ありがとうございました。

ということで、そのみなさま方の貴重なご意見をこのまま眠らせておくのはもったいないと思うのと同時に、ほんじゃあ、最初っから、本誌に掲載するのを前提に、真剣な論文を募集してみようじゃないかと、こういう流れです。

ここはひとつ、健筆を、Mマガ上でふるっていただきましょう！

募集します論文の題は『ホームコンピュータに対するオピニオン』です。家の中で使われるコンピュータとは、将来的にどのようなものなのか、どういうものならば家庭内に有用なものなのか？ ホビー、勉強、ビジネス……ジャンルは問いません。

論文募集につきましては、年齢別にグループを分けます。中学生、高校生、大学生・一般。この、3つです。入選されて、このMマガに掲載されますと、賞品として、MSX2+マシン、FS-A1WXをさしあげます。さ、がんばれい！ 諸君。

例

■東京都杉並区

田中パンチ

28歳

ワープロがすべての第一歩

まだまだ、パソコンが家庭内に定着したとはいいがたい。そんな状況である。今の日本は。

かれこれ、パソコンというものが、ホームユースに使われはじめて、10年ほどである。まあ、考えてみれば、そう何年ほどで、こういう機械が本当の市民権を得とも思われないのだが。

たとえば、電話。お恥ずかしい話かもしれないが、私が小学1年生までは、私の家には電話がなかった。小学2年生のとき、黒い、なんの飾りもないダイヤル電話がはじめて台所におでましになったのである。今でも、電電公社(の下請けの業者だったのかかもしれない)の人が、腰に革の工具袋をぶら下げて、電話工事に家に来たことを覚えている。

それから、えーと、ああ、もう20年か。げー、もう20年も前になるのかあ？ それから20年たった現在、おそらく電話のない家というのは、ほとんどないと思う。大学の下宿にまで引いてるヤツいるもんなあ。

この、電話というもの、先行投資の最たるものであった。国の事業として、最初は大赤字覚悟で展開してきた電話。当初は、電話線を引くのもたいへんというレベルであったが、ある程度ネットワークが完備されたら、あとは雪だるまが転がるように、どんどん需要がふえ、現在に至る、である。今や、電話がないと、なにごとでもできない時代である。銀行や証券会社は営業できないし、デパートや

スーパーマーケットのPOSシステムも止まってしまふ。何年前か、東京世田谷の地下ケーブルが火事で燃えてしまうという事件があった。そのときも、いくつかの銀行は休業となり、電話が止まった会社はもうほとんど閉店休業の状態になってしまった。そういう事件で、さらに電話の価値というものが思い知らされたのである。

電話は、こうなった。さて、いきなり話は飛ぶが、パソコンはどうなるのであろうか？

パソコンの家庭内での使い方には、大きく分けて2種類の使われ方がある。なにがしかのネットワークのターミナルとしての、端末的使われ方。そして、もうひとつは、スタンドアロン、つまり、そのパソコンが独立して機能する使われ方。具体的にいえば、前者はパソコン通信のターミナル、ということである。後者は、自分の机の上にあるMSXにゲームのカートリッジをさして遊ぶ、ということ。

パソコン通信は、やっぱり、まだまだ普及しない。本当に欲しい情報というものが、家庭というレベルにまで降りてきてくれないのである。株価とか外国為替とか、ある特定のジャンルにおいては、なくてはならない存在となっているが、まだ買い物カゴぶらさげたお母さんに必要な情報は、存在し得ないようである。

買い物カゴぶら下げたお母さんという比喻は、じつは一般性というものをじつに忠実に表現していると思う。本当に、日々の生活に

くっついていないと、10万円以上のものは、けて普及しないものであろう。

さて、スタンドアロンのパソコンの使われ方、これは前述したホビーとして、あるいはスモールビジネスとしての活用である。これまで、パソコンは、ゲームマシンとしてすそ野を広げ、16ビットマシンの普及につれて、実務のほうにも実力を発揮するようになってきた。しかし、それぞれのソフトの充実度はまだまだの域にあり、今後のさらなる発展に期待のかけるところである。

では、ここで、もう一度問いたです。ホームコンピュータは、いかにすればその形が、よりはっきりしてくるものなのか？

じつは、ワープロの普及。この一点に尽きるのではないか。生活環境を築く世代の男女、つまり20歳から30歳ぐらいの人々が、なんのこだわりもなくワープロが打てるようになれば、コンピュータの生きる道もかなり変わってくるはずである。

以前にも、どこかで書いたような気がするが、どうも日本人はキーボードアレルギーなんだな、これが。フルキーボードを見るだけで、あーもうやだやだという人がたくさんいらっしゃるようなのだ。キミのお母さん、お父さんもそうかもしれないな。そうでしょ？ちがうかな？

日本人は、ひらがな、カタカナ、漢字、アルファベットなど、一万何千もの文字を使用して、コミュニケーションする。欧米人の場合は、20いくつとか、日本のそれに比べれば、ほんのわずかの文字を使用することで、事足りる。

情報の伝達のために、日本人の使うワープロなどは、最初から、漢字の膨大なデータをもっていないから、それを使いこなさないと、つたない、幼い文章表現になってしまうわけである。このあたりが、もうすで



に、欧米諸国に比べて、パソコンのスタートラインの違うところ。そのユーザーも、たくさんの事項を覚えないと使いこなせない。

まあ、キーボードアレルギーがなくなって、パソコンなどを利用して受け身の情報を得るということに対してさして問題がなくなったとしても、相互通信、つまり使っている人がキーボードに向かって自分の意志を入力するときに、その使用法がちゃんと把握されていなければ、どうしようもない。会社とか学校とかなら、だれか詳しい人に聞くこともできるだろうが、家にボツンというお母さんなんか、その使い方でもパニックをおこせば、もうダメ、キヤーになってしまう。

パソコンはもちろんワープロにもなるが、安価な使いやすいワープロがさらに普及し、普通のお母さんが、ちょっとした文章などをこちょこちょと入力して、さっさとプリントアウトしてしまうような季節がくれば、パソコンはもっとおもしろい存在になると思う。まあ、音声合成入力になっちゃえばいいんだけど、早いうちに。

さ、ペンを取りましょう！



400字詰め原稿用紙5枚程度の文章量で、ご応募ください。作品の内容審査は、MSXマガジン編集部で行ないます。原稿用紙とは別の紙に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をお書きのうえ同封してください。原稿用紙の1枚目の最初にもタイトルをご記入ください。

審査の結果、本誌に掲載の決まった作品につきましては、編集部より電話でご連絡いたします。発表はMSXマガジン4月号以降を予定しています。また、電話などに

よる、審査の過程などにはいっさいお答えできません。

さあもらっちゃおうぜMSX2+。5台用意してありますからね！

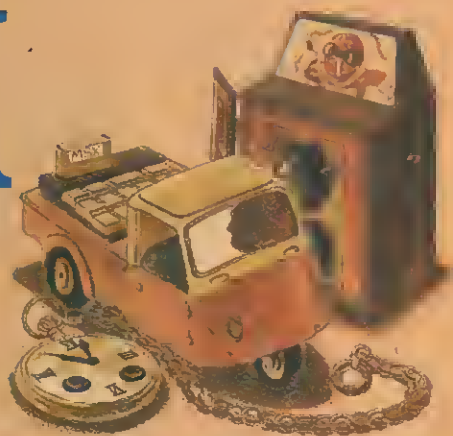
宛て先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
論文論文楽しい論文！ 係

私は、昔のゲームで遊びたいのよーお!

RETRO-MSX

コナミさんが、過去の名作をディスクにまとめて発売されましたですね、いやあ、それもこれも、このコーナーのおかげですよ、ワッハッハ。それは言い過ぎですが、それにしてもこのコーナーが人気沸騰ということは、間違いないところで、ございます。さあ、読みましょう。



マジカルツリー

1984 コナミ (MSX1)

ちょっと地味なゲームかもしれない。このソフトを持っているキミは、かなりのコナミファンとみた。そうだろ、ん?

ゲームの構成はいたって簡単明瞭。主人公をジャンプさせて、木の枝から枝へと、ピョンコジャンコピョンコジャンコと、跳び移らせて、木の上へ上へと行けばいいだけ。まあ、縦方向のスーパーマ

リオ型アクションゲームと申せばよろしいかと思います。

ただ、跳んでるだけではゲームになりませんので、それはそれで、いろいろおじやま屋さんが出てくるわけなんです。これがまたかわいらしいのったら、ありゃしない! びろびろと降りてくるツタのような植物。それから幹の巣から様子をうかがう、ふくろう。そ



▲コナミのちと古いソフトのタイトルは、みんなこんな感じなんだよね。みんなのあいだをかいくぐって、木の頂上をめざします。さて、木の頂上には何がある? ちいさな木箱に入ったほんのちいさな幸せかしらん? ロマンチックな文章書く柄じゃないわなあ。あはは、



▲なんとか100メートルはクリア。でも、100メートルなんか昇れないよ、本物は、やっちゃったよ。

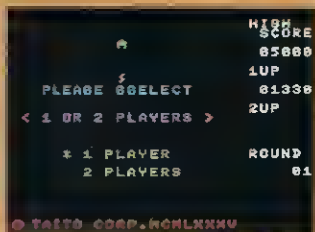
まあ、いろいろあるんですよ、上に昇れば。

タイミングジャンプゲームがお好きな人には、お薦めであります。できないと、いらいらするけども。

スペースインベーダー

1986 タイター (MSX1)

何も言うことはありませんでしょう。かの、インベーダーです。こ本家のタイターさんのMSX版。インベーダーって、二存じですか? 今、中学生くらいの人って、



▲余分な'S'を消しにくる、いつもの波

ゲームセンターで遊んだことないんじゃないだろうか。当時はカラーのゲームなんてなくて、モノクロのブラウン管が匡体(きょうたい)に組み込まれて、そのブラウン管の上にセロファンが貼ってある。それで、あたかも上から見ると、色が付いているように見えてしまうというわけ。なんか、今思うと、わびしくてイイナア。俳句でも書けそうな世界である。

このインベーダーさんは、本物に忠実に作られている。300点の

UFOも23発目に出てくるし、そののちは15発目だしね。ああ、よく覚えているものと、感心してしまうわ、我ながら。それから、名古屋撃ちももちろん可能、レインボ

ーも出来るって話。

これも、一生ものの1本だと思っただけで、私って年寄りかなあ。でも、いいと思うよ、インベーダーって今でも。



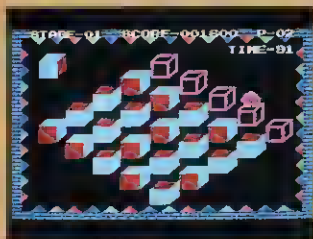
▲名古屋撃ちの状況を作ろうとしているところ。右側のブロックは5×5ひきが適当かと存じますけれど

Qバート

1987 コナミ (MSX1)

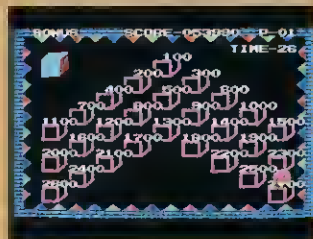
このソフトをレトロとしたら、やや怒られてしまうかもしれないが、ぼちぼちネタに困ってますので、ここに登場させていただきます。『Qバート』くんです。

このゲームをするたびに思い出されるのは、知能検査とか、クレペリン検査。この図形は以下の図形のどれと同じものでしょうか？なんて、やらされませんでしたか。



★5コの立方体が揃った瞬間、揃えるのは、縦横ナメ、どの方向でもよいのです。

地図のたんぼの形みたいな図形を30秒で書けるだけ書きなさいとか。けっこう好きでしたけど、私はそういうの。ただ、ひとつ気になったのが、その結果をまったくその当事者に知らせてくれなかったということ。私の知能指数って、いくらぐらいだったのかねえ。学校の先生だけ見て、ああ、こいつバカかと思っていたんでしょ、



★ボーナスステージを見事全面クリアしたところ。キミにこの宝当ができるか？



★タイトルはアニメーション仕立て、これがなかなか、かわいらしいので、ほぼえんてしようんですけど。

きつと。

知能指数とか、どこかのお役所とかに行ったら、教えてくれないのでしょうか？もう、この歳(30前)になっちゃったら、ミソもクソもおんなじだから、飲み屋での話のネタにでも、ちらと教えてくれてもいいのに。

さーあ、くだらん話はここまでで、Qバートの説明。

立方体がいくつか画面に出てき

ます。そして、左上に見本の立方体が出てきます。その、見本の立方体と同じ状況の立方体を5つ並べると、1面クリア。面にちらばる立方体は、そのうえから上下左右にジャンプすることで回転させて、見本のような状況にすることができるようですよ。おじゃまな敵キャラもぶよぶよと登場してきますが、パニックに陥らずにプレイすれば、わりと簡単だーい。

妖怪探偵ちまちま

1986 ポーステック (MSX1)

なんとこの、ユニークなネーミング。『妖怪探偵ちまちま』とは、なかなかまじめに考えてても出てくる名前ではありません。あ、いやいや、ふざけてるなんては申しありませんよ。その昔はチンパン探偵とか、まぼろし探偵とか、いろいろありましたから(!?)。

主人公は、目ん玉に手と足が直

接ひついているという、一等身のオヤジ。こいつ、なまいきにも、ぴろぴろへもへもーと、精子の親分みたいな誘導弾を発射する。あ、これ、ヒトダマか！ま、誘導弾ということにいたしましょう。それで、ぼっと出てくる妖怪どもを、その誘導弾でやつつけてしまえばいいわけ。ある一定数を退治

すれば、面クリアとなる。設定とかキャラデザインとかが妙なわりには、その中身は意外な上に意外がつくほど、シンプルなのだ。

最初の敵はのっぺらぼうみたいなヤツだけど、面が進むにつれて海外からの招

待客が現われてくるのだ。

つまり西洋の妖怪たち。

妖怪って、しかし、本当にいるのだろうか？水木しげるの漫画とか読んでみると、いかにもリアルで、実在のもののようにも思えてくるのだが、幸か不幸かまだお目にかかったことがない。こんなこと書いていて、妖怪さんがこのMマガ読んでたりして、編集部を訪ねてきたりしたら、怖いだろうなあ。はたして妖怪がパソコンを使うか？という疑問もわいてくるが、妖怪だから、なにをやっても不思議はないだろうし。でも、いきなり出てきたらほんとに、やだね。なんか妖怪？とかつまんないシャレいながら。

このゲーム、はっきりいって、ものすこーくおもろいゲームというわけではない。しかし、やっ



★これはマンジの形なのかな、もしかしたら？



★海外の妖怪さんも登場。うーなんか気味悪い。

ぱり、忘れようとしても、忘れられないんだよね。やっば、ネーミングかなあ。それとも、あの、タイトルロゴの文字のぐにぐに加減が網膜に焼き付いてるからかな？



★これがタイトル。もの寂しいというかなんというかな……

一本あり本

いっぽーん



最近、おはかきの中に名前がなかったり、字がキタナくて(人のこと言えないけど)住所が不明瞭だったりでボツになってしまう人が増えてきている。住所、名前などははっきり書いて一本をとってしまおうじゃない!

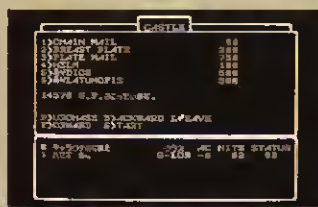
ウィザードリィ

アイテム増殖法

まずアイテムを持っているキャラをギルガメッシュの酒場に呼びます。次にどんなキャラでもいいからダミーになりそうなやつと一緒に呼びます。そしてダミーキャラに増やしたいアイテムを渡して、ダミーキャラを外します。次にアイテムを渡したキャラをポルタックにつれていき、[B]で買物モードにします。そして[F]を押して、売っている商品を3回ほどスクロー

ルさせ、リセットかけます。もう一度ゲームを立ち上げれば、ふたりともアイテムを持っています。

宮崎県 村田 省一



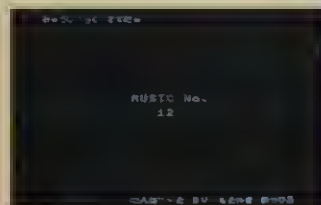
★3、4回商品をスクロールさせるのだ。

クリムゾン

ミュージックモード

やっほー、オイラはあのクリムゾンのミュージックモードを発見しましたよー。ただしROM版でしかできませんので注意してくださいね。マシンを立ち上げるときに、[M]、[O]、[T]のキーを同時に押しています。そうすると、なんと! 音楽と効果音が自由にセレクトできる“みゅうじっくすたあ”という画面になるぞ!

そうなればPSGとは思えない素



★ちょっとさびしい画面だが、これがミュージックモードの画面なのだ。

晴らしいサウンドがあなたの思うがままですよ! 聴いてみてね。

横浜市 村田 琢

フィードバック

スタッフのデジタイズ

ほくはフィードバックのスタッフのデジタイズ画面を見ることができました。2度めのエンディングが終わっても、しばらくの間、そのまましていると、なんと、あるメッセージがでてきてスタッフを見ることができるのです。ちなみにほくはこのゲームを3日で解きました。これからもしどし応募しちやいますんでよろしくね!

東京都 岡本 勝幸



★あらら、この人たちがこのゲームを作ったわけですね。

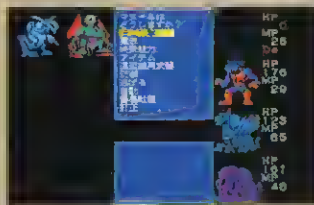
ラスト・ハルマゲドン

あれ? 死んでない

『ラスト・ハルマゲドン』で「闇の魂」というアイテムを使わずに、死んだモンスターを生き返らせる方法を発見したので報告します。その方法には、シェルキーという魔法が必要なのですよ、みなさん。本来、シェルキーはモンスターのHP回復しかできないはずですが、戦闘中に死んだモンスターにかけると、生き返ってしまうんです! ちなみに生き返ったモンスターは

戦闘が終わるまで画面に表示されませんが、ちゃんと戦ってくれますよ!

新潟県 倉沢 陽介



★シェルキーの魔法をかければ大丈夫。

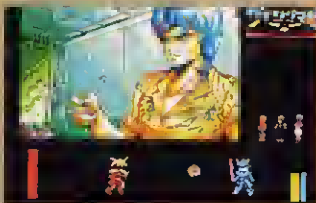
技あり

ウイングマン・スペシャル

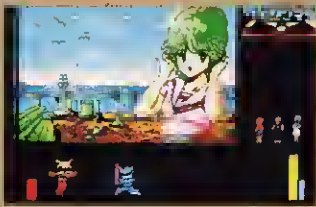
これで無敵だ〜!

みなさん、こんにちは。私は、あの『ウイングマン・スペシャル』の戦闘シーンで絶対に負けられない方法を見つけました。やり方はとってもカンタン。戦闘中ずーっとカーソルキーの下を押している、つまり、しゃがんでいけばいいのです。そうすると防御の姿勢になって、まったくダメージを受けなくなり、そのまま放っておくと、敵が勝手に自滅してくれます。けっこう使える技だと思いますので、ぜひ試してみてください。

山形県 奥山勇司



★ハイ。この姿勢でいればもう安心です。



★やっぱり、強い男はモテるんですね。

有効!

グレイテストドライバー

ターボエンジンで全コース制覇!

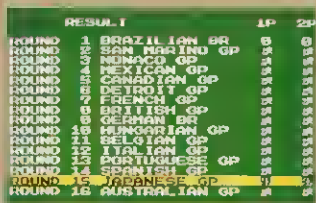
まず、なにもデータの入っていないPACから、データをロードしてください。そして、ちょっと画面がバグるけど我慢して一度レー

スをする、次からターボエンジンが使える、さらに全コースを選択できるようになります。

福岡県 平河康徳



★ちょっとバグるけど気にしないよーに。



★これで全コースをプレイできるね!

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

技あり

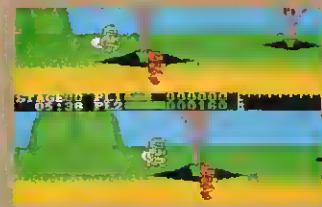
スーパーランナー

ステージ0を発見!

『スーパーランナー』で、まぼろしの0面に行く方法を見つけたので報告します。まず、対コンピュータ戦を選択します。そして、次にパスワードコンティニューを選択して、20面をクリアしたときのパスワードを入力してください。

するとどうでしょう。見たことのない0面がプレイできるようになるのです。この面はとても難易度が高いので、ぼくは一度もクリアすることができないでいます。ぜひ挑戦してみてください。

新潟県 原田成司



★おっ、これがステージ0だったのか。



★キミはクリアすることができるかな?

教育的指導

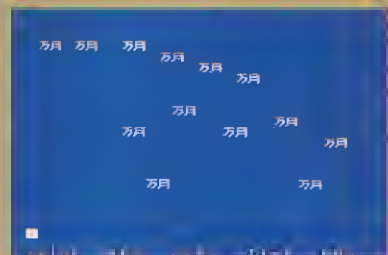
MSXパソコン

ああ名月や!?

ちょっと変わったウラ技です。MSX、MSX2、MSX2+いずれの機

械でもできると思います。まず、電源を入れてください。BASICが立ち上がりま

すね。そうしたら、おもむきに[SHIFT]と[GRAPH]と[2]のキーを同時に押してください。するとどうでしょう。美しい“満月”ならぬ“万月”が拝めます。うーん、まさ



★画面を見ているだけで、なんか心が洗われていくような……ことは絶対にない。まったく。

ウラティウス2

第2スロットにQパートを差す!
ホーム中[F1]でポーズをかける
①フルバウアーアップ
LARS18TH
②ステージスキップ
NEMESIS
③一定時間無敵
METALION
と入力し、[F1]でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょうだい!
7107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 03-486-1824

10724

東京都港区南青山
スリーエフ南青山ビル
6-11-1
(株)アスキー
MSXマガジン編集部

技あり一本係

はがきの書き方

特集

コンストラクション



の野望

吉田工務店 アドベンチャーツクール 最優秀作品発表!

MSXマガジンでは、これまでに『アドベンチャーツクール』や『吉田工務店』など、いろいろなコンストラクションツールを提供してきた。それらのツールは、読者の手にゆだねられ、ふたたび、我々の元へと帰ってきた。我々の想像をはるかに超えた、コンストラクションの野望が、いま、解き放されるのだ!

吉田工務店データ集 Vol.1

- ◆ EXE 愛知県 田代仙也
- ◆ EnDeen 青森県 沼田晴子
- ◆ AnotherDimension 東京都 田中周幸
- ◆ 2001 兵庫県 渡辺哲也
- ◆ 灰色の生物群 東京都 浦尾武利

吉田工務店データ集 Vol.2

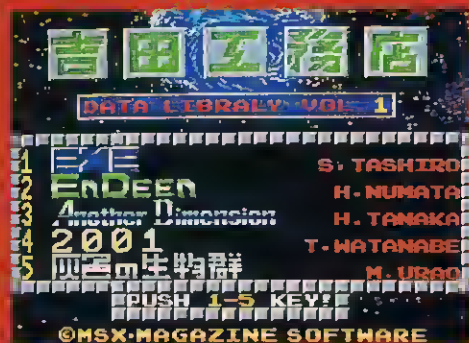
- ◆ ZELIXER 東京都 吉田孝宏
- ◆ THE AMAZING PUNCHER 岐阜県 松井研一
- ◆ 遊びにおいてヨ! SUPER01 富山県 村中 聡
- ◆ AKITA M.P. 秋田県 細川竜太
- ◆ DURAIBA 福岡県 末永仁志

アドベンチャーツクール最優秀作品

- ◆ パーフェクトトライアングル 大阪府 清水 昇

吉田工務店データ集Vol.1

『吉田工務店』でコンストラクションしたゲームを応募してくれた人のパワーには、吉田工務店を世に送り出した当の我が編集部でさえ驚いてしまった。それほど応募作のレベルが高かったのだ。今回、たくさんの応募の中から、とくに優れた作品を集め『吉田工務店データ集』として発表することにした。



作者からひと言

愛知県 田代仙也

エグゼは、全体の色のバランスが少しおかしいところがあるので、今、手直しているところなんです。吉田工務店のような、面白いツールがあれば、また作ってみたいです。

EXE

TSR PRESENTS

エグゼ

目をみはるグラフィックス

まず一番に紹介するのは、『エグゼ』。この作品の特徴は、何といってもグラフィックの美しさが挙げられる。画面を見てもうえばわかれるとおり、非常にきれいなグラデーションがかけられていて、とても見やすく、ていねいに作られているのだ。ここらへんは作者のセンスの良さを物語っている。

ステージの構成も、細かい配りがされており、例えば1面の最後の画面で、次の面の舞台である炎の惑星を登場させるという憎い演出を見せている。また、炎の面から一転して氷の面を持つてくることで、プレイヤーに次は何かでてくるのか、と期待させてしまうような見せ方もうまい。

STAGE1 発進！



▲大地に青い海が映える、美しいグラフィック、見やすいのも好感が持てる。

STAGE2 炎の惑星



▲炎のグラデーションが美しい。ただ難易度が少し高いのが難点かもね。

STAGE3 氷の惑星



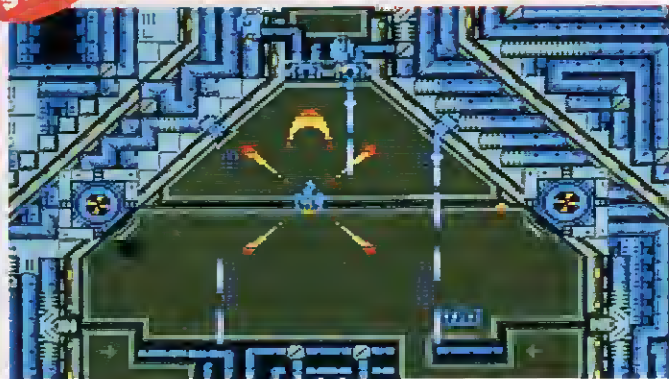
▲一転して冷たいイメージがただよう3面、このあたりの構成はじつに見事。

STAGE4 巨大戦艦



▲マップを戦艦にデザインした4面は、アイデアの勝利。やればできるのだ。

STAGES 要塞内部



▲最終面は要塞内へ突入。ストーリー性を持たせることに成功している作品だろう

ゲームにストーリー性を持たせることで、こんなにもおもしろいものに仕上げられるのか、と今さらのように実感した作品であった。

なかでもマップのデザインの出来は素晴らしく、特に4面の巨大戦艦はマップを戦艦と見たてたアイデアが光っている。

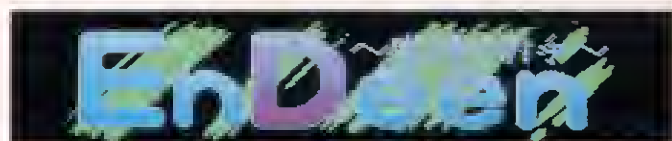
他の作品にもステージ全体が戦艦になっている、というものはあったが、見ための美しさでこの作品にかなうものはなかった。

また、最終面の要塞内部のシーンで、背景であるファンがくるくると動いているのも面白い。つまり、本来敵キャラに使うはずのパターンを固定キャラに設定して、

背景の一部にしてしまっているのだ。敵を背景に使うという発想の転換によって、このような作品も作れてしまうという見本だろう。

敵キャラクターを上手に使っている点で見逃せないのが、キャラクターをつなげてレーザーのように見せることにより、あたかも敵がレーザーを出しているように見せる演出。

マップだけでなく、キャラクターの色づきも美しい。ボスキャラなど、限られた枠の中でよくここまで描いたものだ。アイデアとセンス次第で、これだけ良いものが作られる、ということを証明した完成度の高い作品なのだ。



エンティーン

とってもメルヘンチック

ある日突然、神様の性格が悪くなっちゃった！ おかげでカワイイ妹をいけにえに取られてしまった主人公は、ひとりで神様に戦いを挑んだのであった……。

ユニークなストーリーのこのゲーム、殺ばつとしたイメージの作品が多いなかで、メルヘンチックな雰囲気がとても魅力的なのだ。

この作品の良いところは、しっかりしたストーリー設定にもとづいてゲームが展開していく点である。シューティングゲームにどの程度ストーリー性が必要かは意見が分かれるところだが、少なくともあるとないのでは感情移入の度

合が違うというものだ。まあ、このゲームのストーリーは最高に良くできたすばらしいものだ！ とまでは言えないかもしれないが、その出来は十分に評価できる。

作者の沼田晴子さんは、岩手大学へ通う女子大生。本誌やログインにたびたび楽しいおたよりを送ってきてくれるのだ。そんな彼女が作ったゲームだけにだれでも楽しめるような明るい感じに仕上がっている。

作者からひと言

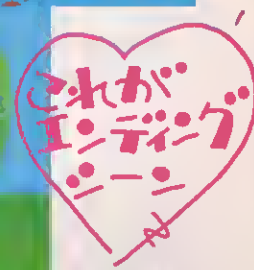
青森県 沼田晴子

えーっ、私の作品が選ばれたんですか？ ウレシイな。今、岩手大学に通っているの、大学の近くでひとり住いをしています。両親に、入選したことを教えてあげなきゃ。



★こいつはボスキャラのひとつの蝶々。妙に写実的で気持ち悪かったりする。

★こーんなメルヘンチックなステージがたっくさん。キミはクリアできるかな？



★兄妹の感動的な再会シーン。なんとなく、「それは秘密です」を思い出させる。



アナザーディメンション

驚異の高速スクロール！

この作品のなんといってもすごいところは、画面が超高速でしかも二重にスクロールしちゃう点だ。「あれ？ 吉田工務店でそんなことができたっけ？」な～んて思う人も多いだろう。もちろん、吉田工務店には基本的にそんな機能はない。では、どうやって実現してい

るのだろうか。

答えは簡単。敵キャラクターの спраイトを背景に見たて、上から下へ規則的に高速移動させることによって、疑似的に高速二重スクロールをしているように見せかけているのだ。とても単純な方法だが、これでも視覚的な効果は

作者からひと言

東京都 田中周幸

じつは、この作品の他に、『バスタード』という自機がヘリコプターの作品も応募したんですが、そちらのほうは落選ですか？ まあ、ひとつでも入選したんでうれしいけど。

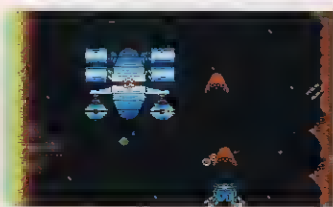
なかなかのもの。たったこれだけのことで、画面に奥行きが感じられるようになるなんて、人間の目はけっこういいかげんなものである。この方法を思いつき、なおかつ実践した作者はたいしたものだ。さまざまな制限のなかで、与えられたお決まりの使いかた以外の活用法を見い出すことは容易なことではない。それをみごとにやってのけただけでも、十分に賞賛に値

するだろう。

各ステージの構成もなかなか良くできている。宇宙空間を基調にしたグラフィックも、美しい仕上がりだ。ただ、せっかくの高速スクロール、ゲーム内容によりはつきりと生かされるようにすれば、さらに良い作品に仕上がったであろう。細かい点だが、全体的なゲームバランスも悪くないだけに少しだけ気になった。



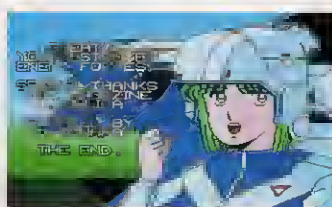
★宇宙空間を舞台とした、超高速スクロールゲーム。とにかく速い、速い！



★なかなかメカニクで奇抜なデザインのボスキャラ。速攻で倒すのだ！



★ときおり、このように可動範囲がせまくなっているところがある。要注意！



★戦いの勝利をたたえるエンディング画面。パイロットの笑顔がすがすがしい。

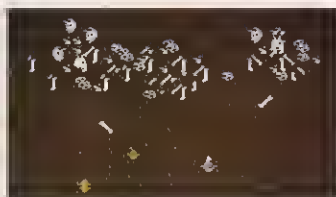


2001

バラエティー多い敵キャラ



★これは1面だ。ピラミッドが弾を出してくる。あの柱には気をつけよう。



★このゲームにはストーリーなんてない。ひたすら撃ちまくればいいのだ!



★出た! これがボスキャラだ。目玉がとっても愛らしい、カワイイよね。



灰色の生物群

モノトーンが美しい!

この作品のイメージは、アーケードで人気を得て、MSX版でも発売された「ダーウィング」というゲームのイメージ。奇形生物に占領された基地を取り戻すため、自機を操り、敵を破壊する。ゲームを色で表せば、まさに灰色。この色



★奇形生物をやっつけろ! 敵の吐き出す弾がなかなかそれっぽくてよい。
★左右に移動しながら弾を出す。後ろのノウミンはいったいなんなんだ?

がピッタリ当てはまる作品だ。

この作品で注目してほしい部分は、全体の雰囲気作りのうまさだ。敵の撃ち出す弾のデザインから、占領された海上都市、砂漠基地に書かれた意味不明の文字。こういった細かい部分の雰囲気作りがじつによくできているのだ。また雪上基地の迷路のような建物の中を敵をかわしながら進む所は、なか



作者からひと言

兵庫県 渡辺哲也

最新鋭の戦闘機を操り、襲いかかる敵を撃破しつつ、敵基地を破壊する。そんなシューティングゲームの王道をつっぱしる作品が、この『2001』だ。この作品をプレイしてみて思ったことは、ひとつひとつのキャラクターのデザインはかなりうまいんだけど、それを全体の中で見ると、各キャラクターがかすんでしまうという点。また、ゲームのシナリオ部分も統一性がないのがちょっと気になった。たとえば、メカメカしい敵がいるかと思えば、いきなりタコが襲ってきたりするなど。まあ、そういった部分がよくという人もいるので、一概に悪いとは言えないが。

それから、ゲームの難易度について。これは吉田工務店の応募作

じっさいにゲームを作り始めてからは5日間で仕上げました。徹夜で目をチカチカさせながら、頑張った甲斐がありました。それ以前に構想を練っていた期間がありましたけどね。

すべてに言えるのだけど、ちょっと難易度設定が高すぎる気がする。まあ、ゲームを作り、テストプレイしていくうちに自分の腕も上がっちゃって、自然に難易度が上がっていた、なんてのはよくある話だけど、難易度はある意味でゲームの命でもあるわけだから、よく注意して作ってほしい。

いろいろと悪い部分ばかり書いてきたけど、よい部分だっていっぱいあるのだ。まず背景キャラのデザインがうまいこと。1面のピラミッドや鉄の柱のグラデーションは見事といえる。また、ボスキャラのデザインもグロさを強調していて、なかなかのものだ。飛んでくる鉄板がくるくる回る部分は応募作の中でいちばんうまいぞ。

作者からひと言

東京都 浦尾武利

敵の攻撃をあまり強くせずに、ガンガンパワーアップできるようにしました。やはり、シューティングは気持ちよくなけりゃね。今は大学のアニメーションサークルで大忙し。

なかのもの。難易度も適度で、プレイしていてサクサク進むぞ。でも残念なのはキャラクターデザインが今一歩なこと。確かにMSXのスプライトは制限も多いが、その制限を乗り越えた作品も数多く来ている。敵キャラクターのアニメーションなど、よくできているのだから、今度はスプライトの部分を凝ってみてほしい。



★ついに最終決戦。下にいる女性のようなキャラクターはなにものなのか!!
★オペレーション完了。いままでの苦勞が走馬燈のように流れてゆく……。

あと、敵キャラクターの色をわざと少なくして、ゲーム全体のイメージをモノトーンにするなど、小技が光っている。ボスキャラのデザインも応募作の中ではかなり上級の部類に入っているぞ。メカと生物が混ざりあった生物兵器の感じがよく出ているのだ。

ゲームの核たる部分、雰囲気演出効果が応募作の中で、最もうまくできている作品じゃないかな。



吉田工務店 データ集Vol.2

続く「吉田工務店データ集」のVol.2はゲームバランスを重視したという点で評価の高い『ゼライザー』ほか4本を収録。もちろんVol.1に負けないくらいの優秀な作品ばかりだ。いままで埋もれていた才能がコンストラクションツールを手にしたとき、コンストラクションの可能性が見えてくるのだ!!



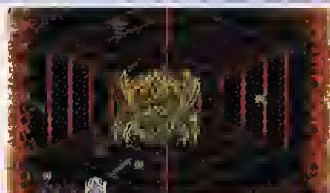
ゼライザー

ゲームバランスの見事さ

STAGE 1

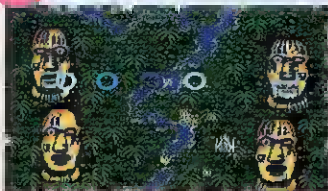


★ステージ1は、炎の惑星。サラマンダー(火龍のコトネ)が襲ってくるぞ。



★ステージ1のボスは巨大グモ。最初のボスだから簡単に倒せる……かなあ？

STAGE 2

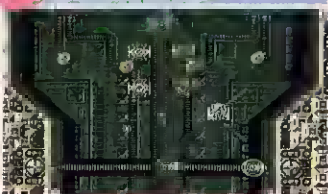


★ステージ2はモアイが登場。だんだんモアイの真の姿がばあかれていくのだ。



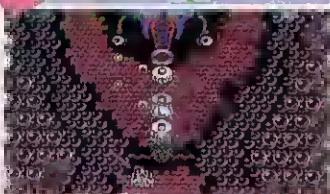
★最後はすべてメカモアイに。この異様な雰囲気は「ゼライザー」ならではの。

STAGE 3



★ステージ3は要塞内部へ突入するシーン。いろんな仕掛けもいっぱいだよ。

STAGE 4



★一転してステージ4は細胞ステージに。生物のようなキモチ悪さもいいのだ。

作者からひと言

東京都 吉田孝宏

ツールを自分のものとして使いこなすようになるまでが大変でした。近いうちにMマガで応募作を発表すると書いてあったんで、あわてて応募しました。間に合ってよかった。

Vol.2でまず最初に紹介するのは、編集部でも高い評価を受けた『ゼライザー』だ。この作品はグラフィックのセンスもさることながら、ゲームバランスが他の作品と比べずばぬけて良い。

じつはこのゲームバランスというのは、ゲームをつくるうえでもっとも重要な部分。「ゲームバランスを特に時間をかけました」と作者も語るだけのことはある作品だ。

プレイしてみるとわかるが、ステージごとの難易度が絶妙。テストプレイを何度もした努力のあとがうかがえる一作である。

グラフィックのセンスもかなり高いレベル。特筆すべきはステージ2のモアイ。序盤は何のへんてつもなかったモアイ像が、先に進んでいくと次第にそのメカメカし

い姿を現わしてくる、という構成はなかなかのもの。

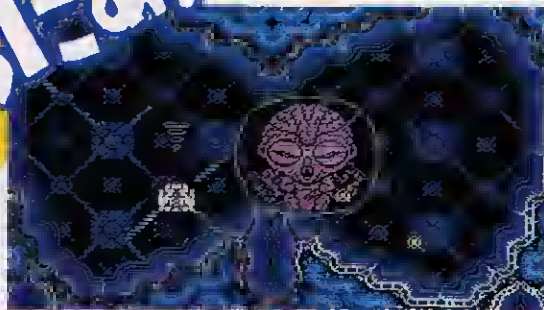
また、ボスキャラの難易度のバランスがしっかりしているのも好感が持てた。他の作品では、ただ敵キャラの耐久度を上げて難しくしようとしているものが多かったが、この作品はマップに障害物を設け、プレイヤーの動きを制限させることでうまくバランスを保つことに成功していた好例であろう。

ただ個々のステージの構成はしっかりしているのだが、全体を見直すとステージ間のつながりがうすいのが気になった。ストーリー性を持たせればもっと素晴らしい作品になると思う。

この作品をプレイして思ったが、ゲームバランスがしっかりしていると、これだけおもしろくなるのか、と実感した。目に見えない部分だからこそ、重要なのだ。

やったあ!

■最終ステージは、同じく細胞面。キャラクターの気持ち悪さはビカイチと言える。スゴイ



THE AMAZING PUNCHER

CREATED by 松井研一
Punch & Knock-Out
The Evil ITA-TOMAIL

アメイジングパンチャー

変化に富んだオモシロサ!

時は未来。かつてつくば万博で出典されていた、水耕栽培のトマトの木は、あれからさらに大きくなって、ついに地球より大きくなってしまった。その巨大トマトは成長したうえに知能までつけはじめてきたのだ! このままではトマトに地球が占領されてしまう!! 我らの地球を守るため、開発されたばかりの最新式ロボットで巨大トマトを倒すのがキミへの指令。『アメイジングパンチャー』はそんなドタバタしたストーリーで始まる。グラフィックのセンスも抜群だし、キャラクターもどことなくぼけていてかわいらしい。

主人公の武器も、パワーアップによりワッカのビームや星形ミサイルなど、かわいらしいものばかり。また、「パンチャー」のタイトル通り、前方弾を取ることでロケットパンチを発射できるようになるのだが、こいつがなかなか強力。大きくて命中率も高く結構使える武器になっていて楽しい。吉田工務店の応募作の中で、この作品は難易度設定のうまさ、グラフィックセンスの高さが目をひき、選ばれている。全体のイメージを言うと、とてもマンガチック。ボスも巨大ガニやオバケいも虫、目玉台風などバラエティー豊かだ。

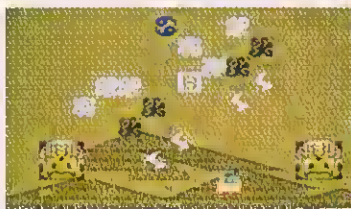
作者からひと言

岐阜県 松井研一

1ドットごとの影などに凝るよりも全体のバランスを重視して作りました。家の近くにサン電子というソフトハウスがあって、そこの人にも、見てもらったりしたんですよ。



●最初のステージは海だ。カバが弾を撃ってくるぞ。口を狙って撃つのだった!



●ホネの間をくぐり抜けるステージ2。パワーアップはどれにしようかな?



●おっと、レーザーを撃ってきたぞ。これぐらいかわせなくちゃ、ね。



●おつかれ様、のエンディング。コミカルでかわいらしい絵がホッとさせるね。



作者からひと言

富山県 村中 聡

いままで、BASICぐらいしか、やったことなかったんですけど、夏休みの間を使って、このゲームを作りました。音楽なども自分で作れるようになっていたら、よかったなあ。

遊びに おいでヨ!

SPER O-1

遊びにおいでヨ! スーパーO1(オーワン)

凝りに凝ったドット絵

●モアイだ! ボスにモアイを使うなんてコナミみたいけど、カッコイイぜ!!



●超大型爆撃機の登場だ。ボスのアイデアがブツ飛んでいて、面白い。



●エンディングもモアイ。背景の夕日が哀愁を漂わせる。美しいグラフィックだ。



●Mマガの連中が「おおー」と騒いだ戦艦だ。けっこう凝りまくっているのだ。



『遊びにおいでヨ! スーパーO1』というタイトルからはこの作品が一体どういうノリなのかは、ぜんぜんわからない。おそろおそろスペースキーに指を触れると、妙なタイトルからは思いもつかないデキのよい作品だったのだ。

この作品のキャラクターのドット絵はかなり凝っていて、ビーナスの像みたいのや戦艦、ザコキャラなどなど美しく仕上っている。ここまでドット絵を描き込める人は、そうはいないと思う。時間と根気を費やした力作といえよう。自分で最初からシューティングゲームを作るといったら、途中で投げ出してしまいがちだけど、こういったコンストラクシ

ョンソフト『吉田工務店』などがあると、一体どこに隠れていたんだってくらいドット絵の上手い人がたくさんいることを知ったのだ。このスーパーO1も例外ではない。要所要所のグラフィックのグレードなんかキレイで、センスもある。敵キャラたちもコミカルなものが多く、なかでもティッシューパーの箱は爆笑ものだったのだ。難易度も全体的にやさしく、前半はカンタンで後半のほうに行けば行くほどムズカシくなっている。これは当たり前のことなんだけど、応募作の中にはいきなりムズカしいけどパワーアップしてしまうとカンタンすぎるといった作品が多かったのだ。落選してしまった人はコレが原因なの。



AKITA M.P.

秋田県警の物語なのだ!

これは面白い! とMマガゲーマーがぶっとんだ、『AKITA M.P.』。なんとゲームの設定が秋田県警のお話という、アイデアのよさ。フツーこんなの思いつかないよ。

ストーリーは、ある日分隊長が、「新型戦闘機のシミュレーションを手に入れたぞ!」と、手にしてきたのがコレ。自機である「ストーキングバード」を操縦し、5つの状況設定の中で自分のシューティングの腕を磨くのだ。作者の細川くんは手の込んだ設定資料なども同封してくれていた。イラストや状況設定などがここと細かく書かれている。こういった設定資料とかがあると、

プレイする人もそのゲームの世界観がつかめて面白いよね。これもひとつのアイデアなのだ。

面構成は、1面が秋田市上空。これってホントの秋田市を参考にしているの? どうなの細川くん。2面は男鹿近海。実在するフィールドってイイんだわ。スパイスが



★発達!! ラメン田川は、この後すぐカベに当たって死にました。わずか3秒で。

作者からひと言

秋田県 細川竜太

効いているってカンジ。よおーく画面を凝視してみると、海がよんでいるのだ。手が込んでいるなあ。3面は仁別上空で、森に囲まれて身動きがとりにくくなっているぞ。4面、夜の秋田市上空なのだが、スゴくキレイだ。まさか夜景を作ってくるとは思ってもみなかった。ここまでの難易度はちょうどいいね。しかし、5面である敵基地内部は急に難易度が高くな

前々からゲームを作りたいと思ってました。この作品は以前に描いた自分のマンガが原作なんです。ちょっとした小さなプログラムだったらアセンブラで組むこともできます。

っている。敵がカタイのなんの、カタクすればいいってものではないの! 気持ちよくプレイ出来るのがホントのゲームなのだから。



★ゲームバランスがほどよいので好感もてた。シューティングはバランスだ。



★これって、ホントの秋田市上空をモデルにしたの? だったらスゴいね。

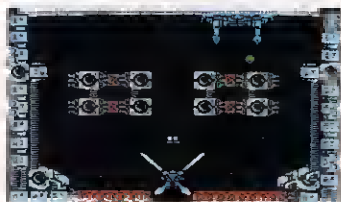


★ここが最終面。それなりの雰囲気があったよかったな。しかし、敵がカタイ!!

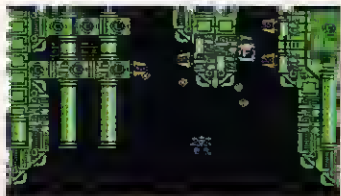


デュレイバー

サイバーな感じだぜ



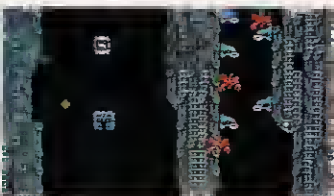
★メタリックな感じだ。なかなか演出が凝っていて楽しませってくれるのだ。



★ここから敵要塞へと突入していくのだ。敵の攻撃が急に激しくなってくるぞ。

『デュレイバー』、カッコイイけど、何か意味があるのかと思ったら、作者の末永くんいわくたんなるあてで特に意味はないそうだ。

画面構成もギトギトのメカニック調で、サイバーな感じのこの作品、主人公はカッコイイロボットに搭乗し、敵の渦中へと突入して



★せ、せまい。ルートを間違えると、とてもじゃないことになると思うのだ。

作者からひと言

福岡県 末永仁志

いく、というストーリー。

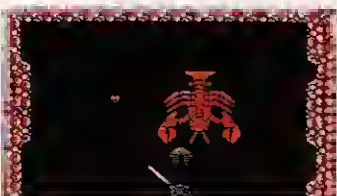
自機がロボットというのがイイ。今までの作品では、ほとんどが戦闘機だったのに、自機がロボットというのはめずらしいね。中盤戦では敵も負けじとロボットを出撃させてくるぞ。ロボットは2キャラぶんを使って描いている。

他にも、竜のようなロボットとか、アイデア爆発といったカンジだった。迫まりくる巨大戦艦や、

今、就職活動であっちこっち、飛び回っています。ほんとにゲームどころじゃありませんよ。こーなったら、アスキーさんでもいいや。ボクを雇ってくれませんか? なんちゃって。

エイリアンのお腹の中のようなステージと、かなり手が込んでいる。けれど、行き止まりがあるのはよろしくない。行き止まりのように見せかけて、じつは通れるというところもあったけど、要塞内ではキビシー作りになっている。

でも、意外と復活がカンタンなので、やり込めばフツートの難易度のようなだ。かなりバランスのとれた作品のひとつだった。



★うひょ。ザリガニのボスとは意表をつかれた。こういう斬新さ、好きよ。



最優秀

作品

アドベンチャーツクール

PERFECT TRIANGLE

アドベンチャーツクールの最優秀作品に選ばれたのは『パーフェクトトライアングル』。アドベンチャーゲームはシナリオが命。この作品は4つの章から成り、とにかく楽しませてくれるのだ。



パーフェクト トライアングル

コミカルでちょっと刺激的な恋の三角関係

アドベンチャーツクールを使えば、誰でもカンタンにアドベンチャーゲームを作ることができる。とは言うものの、誰もが面白いアドベンチャーゲームを作れるかというと、そうではない。やはり、アドベンチャーゲームはシナリオが命。ゲームを作る以前によく練られたシナリオがあってこそ面白いアドベンチャーゲームが出来上がるのだ。

また、アドベンチャーゲームの場合、難しくしようと思えばいくらでも難しくすることができる。

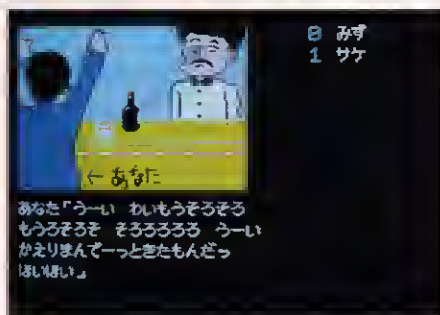
しかし、それがストーリーの流れの中で必然性のない謎だったり、作者のひとりよがりな謎だったりしては、ゲームをするほうとしては、たまらない。

その点、最優秀作品に選ばれた『パーフェクト トライアングル』はシナリオがよく練られている上、謎解きにも無理がない。そして、なによりもゲームをしていて、楽しく、面白いのだ。

『パーフェクト トライアングル』は、第1章から第4章まで、4つの章から成り、第1章が終わると

次の第2章をロードするようになっている。かなり長い作品であるにもかかわらず、途中でプレイヤーをあきさせることなく、逆にプレイヤーをゲームの中にひっぱり込んでいく。

エンターテインメントな作品として、文句なしに最優秀作品に決定。



■アルバイトの金が入ったので、お酒を飲んで、歌って、踊って、大騒ぎ。これが事件の発端だったのだ。

第1章

目覚めのとき

それでは『パーフェクト トライアングル』とは、どんなアドベンチャーゲームなのか、ちょりっただけストーリーを説明しよう。あまり詳しく紹介しちゃうと、自分でプレイしたときつまらないから、ほんのさわりの部分だけ。

あなたは、割のいいアルバイトのお金が入り、友達とお酒を飲んでいる。歌を歌ったり、踊ったり、ちょっと飲み過ぎたみたい。そろそろお開きにしましょ。ってな具合で家に帰る道すがら、酔いがまわっていたこともあって、何かにドカッとぶつかってしまった。

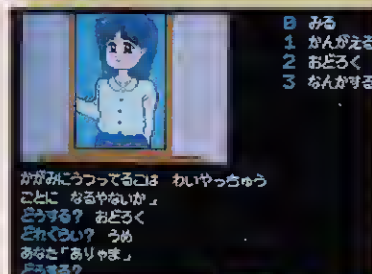
気がつくと、朝になっていた。でも、よく見ると、自分の部屋じゃないみたい。昨日、飲み過ぎちゃって友達の家になんてか入ってしまった。

だのかな。そーいえば、昨日、家に帰る途中、何かにぶつかってよーな気がするけど、よく覚えてない。

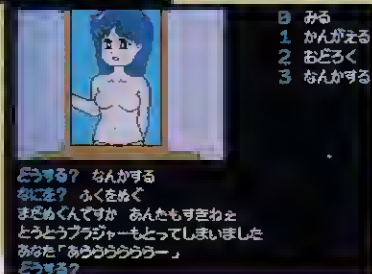
部屋の中を見わたすと、キッチンに通じるドアがある。窓にはかわいらしいカーテンがかかっていて、ドレッサーもある。どう見ても女の子の部屋というカンジだ。ふと、何気なくドレッサーをのぞき込むと、かわいい女の子がいる。一瞬あっけにとられて、後ろを振り向くが誰もいない。ということは、このかわい子ちゃんが、わい、いや俺、いや私なの？ というわけで、何がなんだかわからぬままに、朝、目が覚めたら、あなたは女の子になっていたのだ。

部屋にある机の引き出しを調べると学生証が見つかった。それによると、わい、いや俺、いや私は「けい」という名の大学1年生ということになっている。

目が覚めたら



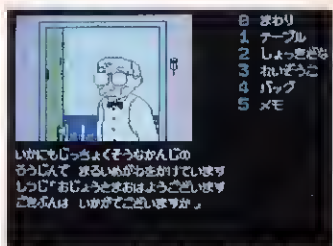
●こらこら。いくら自分の体だからって、他人の体だぞ(?)。そんなことしたら、感ぜてしまうではないの。あはーん！



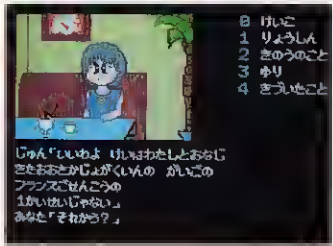
女のこ

になつていた？

●目が覚めたら、女の子になっていた。なんてうらやましい……じゃなかった。こりゃ、一大事。カフカの不幸理の世界だ。



■出ました。メリーさんの幸じゃなくて、
真正正路、いかにも実直そうな執事さん。



■「じゅん」ちゃんもカワイイ。「けい」も
りもポインだ。えっ、何の話だった？

第2章

記憶喪失

とにかく自分が誰なのか、名前
さえも思い出せない。部屋にあっ
たアドレス帳をたよりに「じゅん」
という女の子に電話し、待ち合わ
せすることにした。「じゅん」は「け
い」の親友らしい。いろいろ話を聞
いてみよう。アドレス帳に載って
いる、もうひとりの名前、「ゆり」は
電話しても留守のようで連絡がと
れない。

登場人物紹介

あなた



■これが「あなた」だ。あなたという名
前じゃないよ。つまりキミってことだ。

ゆり



■ボーイッシュな「ゆり」。男には興味
がなさそうだけど、女の子にはどうかな。

けい



■あやみけい。フランス文学部の大学1
年生。いかにもお嬢さまってカンジ。

ねこ



■「けい」の部屋の前でうろついていた
猫。みよーに、まどわりついて離れない。

「けい」のアパートに戻るとドア
の前に猫がいた。いやに、なれなれ
しい猫だ。しょうがないので、部
屋の中に入れてあげる。「じゅん」の
話から、だいぶ「けい」に関しては
事情がのみこめてきた。問題は自
分がどこの誰かということである。

記憶の糸をさぐるうちに、やっ
と自分は「えのもと」という名前で
あることと、自分が住んでいたア
パートを見つけることができた。

第3章

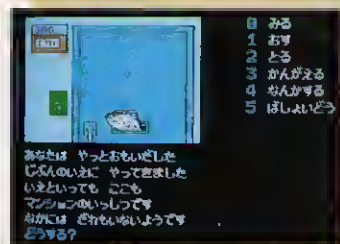
風雲怒濤編

自分の部屋を調べると、記憶を
喪失する前の自分のことがわかって
くる。と、まあ、ここからが、
本編の核心部分になっていくわけ
だ。これ以上書くと、その核心部
分に触れてしまうので、割愛。

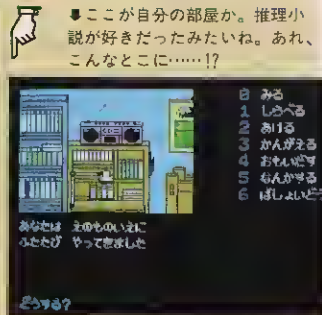
「えのもと」の部屋の本棚を見る
と推理小説がズラリと並んでいた
りする。このへんは、作者の清水
昇くんの生活がうかがわれて面白
い。電話で問い合わせしたところ、
やはり、推理小説が好きでよく読
んでいるらしい。また、大学では、
フランス文学を専攻してたことも
あるようだ。

とにかく、ここである重要なメ
モを発見するはずだ。「けい」のア

ここが自分の家……!?



■表札には「えのもと」とある。
自分の部屋なんだから、鍵の隠
し場所はわかるよね。



パートに戻ったら、「ゆり」に電話
してみよう。それにしても、この
作品に登場する女の子は、みんな
カワイイ!

第4章

そして大団円

いよいよ、最終章である。「えの
もと」がやっていた割のいいアル
バイトとは何だったのか? それ
と、こんどの事件とはどうつなが
るのか? 「けい」の体に「えのも
と」の靈魂が乗り移ったとしたら、
「えのもと」の体は、いったいど
こにいるのか? そして、はたして
「えのもと」は自分の体を取り戻す
ことができるのか? 謎は謎を呼
びながら、どんでんがえしの大団
円を迎えることになる。

ストーリーだけを書くと、こん
なふうになるのだけど、『パーフェ
クトトライアングル』の面白いと
ころは、ストーリーとは関係のな
い遊びの部分でのコマンドとかリ
アクションに凝っているところな
のだ。つつい、寄り道とわかっ

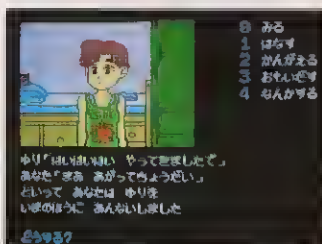
作者からひと言

大阪府 清水 昇

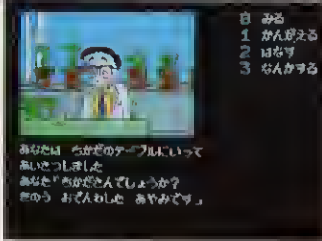


ていても、読んでみたくなる。そ
して、それらのコマンドがまった
くストーリーに関係ないかといえ
ば、それでもなく、意外な展開を
みせるときがある。

この面白さは、やってみなけれ
ばわからない。ぜひ、キミも挑戦
してみてください。



■ボーイッシュな「ゆり」も捨て難いよね。
「ゆり」にはすべてを話してしまいたい!



■中野研究所の「ちかだ」。いったい何の研
究をしていたんだろう。それは秘密です。

えっ、最優秀作品に選ばれた感想
ですか? え、まあ、自分では面白
いと思って作ったんですけど、他
の人がプレイして面白と思うかど
うか不安でした。ある日、女の子
の体になっちゃうという設定は、マ
ンガなどにも、ときたま登場しま
すが、ストーリーの中で途中をい
かに楽しくするか、という点に全
力をそそぎました。自分の作品が
TAKERUから販売されるというこ
とで、とてもウレシイです。みな
さん、買ってね。

総評 コンストラクション

を考える

『吉田工務店』や、『アドベンチャーツール』を使ったコンストラクションゲームには、100通を超える応募があった。それぞれの作品がツールという枠があるにせよ、そのツールを使いこなし、さまざまなアイデアを盛り込んだ作品が多かった。

いままで、どうしてこんな才能を持った人が埋もれていたんだろう、と思うくらい、それらの作品は緻密で完成度の高い作品だった。素晴らしい才能とアイデアを持ちながら、プログラムを作れないばかりに、その才能を発揮でき

る場がなかっただけなのだ。

コンストラクションとはいえ、ひとつの作品を仕上げるには、たいへんな労力と根気が必要とする。それにもかかわらず、これだけたくさんの応募があったということは、いかに多くの人が、自分でゲームを作りたいと思っていたかの証しである。

残念ながら、今回、優秀作品に選ばなかった作品の中にも、ユニークな作品が目立った。素晴らしい作品が集まれば、データ集として発表する用意はあるので、ぜひ、また挑戦してみしてほしい。

選外佳作発表!

吉田工務店

魔法使いのじじい

東京都 伏見宗一郎・純一郎



★1面に登場するボスキャラのジャイアント。背景をキャラクターとして使う手法だ。凝ってるね。

遠い昔、ある世界に魔法使いのじじいがいた。じじいは魔力でたいがいことはできたが、ただひとつできないことがあった。それは若返ることだった。こーして、じじいの若返りの薬を求める旅がはじまる。

というストーリーの伏見兄弟が作ったゲーム。タイトルがいいね。

吉田工務店

がんばれ亀吉くん

兵庫県 土橋 淳



★これは1面のスタート画面。いけいけGOGO! という感じで敵をけちらし乙姫様を救い出すのだ。

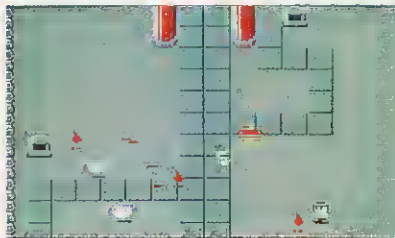
『竜宮城を救え』という副題がつけられているとおり、亀吉くんが竜宮城を占拠した悪い敵をやっつけ、乙姫様を救い出すゲーム。

主人公が緑亀という点がユニークだ。もっと背景だとか、敵キャラにも統一感を持たせたら、よかったのではないかなと思う。妙に印象に残る作品なのだ。

吉田工務店

Hi-JACKS

大阪府 原田昌紀



★ソニーの人に見せたら、「ひゃっ、ソックリですねえ」と感心していたステージ5の奇々怪々面。

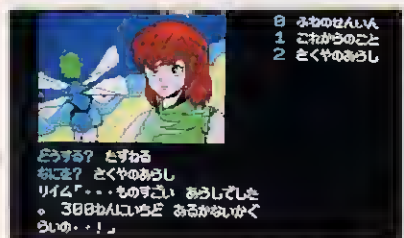
ゲームの出来としては、申し分なく、とても楽しめる作品のだ。ところが、各ステージが、イース面、ツインビー面、R-TYPE面、大戦略面、奇々怪々面というふうに、すべてパロディーになっている。

それが、あまりによく出来ているので発表することができなかった、いわくつきの作品。

アドベンチャーツール

SUMA(スーマ)

埼玉県 中島卓之



★オンメモリには収まらないので4つのプログラムを分割ロードするかたちになる。長編大作だ。

この作品では、アドベンチャーゲームに体力の要素と時間の要素を取り入れている。シーンを移動することによって体力は1ずつ減り(宿屋で回復)、時間は1ずつ増える(24になると1日経つ)。

ツールを使いこなし、さまざまな工夫をしたこととグラフィックの巧みさが印象に残る。

ざんねん、もう一息の作品

■吉田工務店

KONRAD 福岡県 戸川雅章

ALPHA 大阪府 吉田英樹

DRAGON 福岡県 矢部真行

FIGHTER LIETII 埼玉県 星野謙一

MACHINE 沖縄県 比嘉順一

Period 千葉県 小林 崇

STAR BLASTER 大阪府 安本 学

星制竜青 愛知県 相原孝行

INVADE 長崎県 永田政弘

ARESTER 東京都 内田貴博

FALCON 兵庫県 山口太郎

1944/GRADIUSII 東京都 金田太郎

DESPERATELY SHOT 愛媛県 吉田力造

ファーファの野望 山形県 多田伸吾

THE FINAL COUNTDOWN 埼玉県 川田順一

■アドベンチャーツール

ESTORON 神奈川県 河西 稔

あかね探偵事務所 三重県 関 和法

全国130店舗

コンストラクションデータ集

吉田工務店 Vol.1
アドベンチャーツクール

は、TAKERUで販売中!

CD-ROM搭載のTAKERU

MSXマガジンソフトはTAKERUで買うことができる。TAKERUは在庫切れという心配がないから安心だ。というのは、最近TAKERUで発売になったソフトは、すべてTAKERUのマシンの中に収められているが、もし、そこがない場合でも、通信回線を利用してブラザー株式会社ホストコンピュータ



★ホストマシンと通信回線で結び、在庫切れという心配はなくなった。

◆これがCD-ROM。たった1枚で540メガバイトの記憶容量があるのだ。



からゲームを転送する。

さらに、TAKERUマシンの中にはCD-ROMが搭載されているマシンが増えている。たった1枚のCD-ROMの中に、なんと2000種類のゲームソフトが入るといって驚いてしまう。

■吉田工務店データ集 Vol.1 3,500円

■吉田工務店データ集 Vol.2 3,500円

■アドベンチャーツクール優秀作

『パーフェクト トライアングル』 2,000円

対応機種 MSX2 (VRAM128K)

メディア 3.5インチ2DD

特集コンストラクションの野望で紹介した『吉田工務店データ集』のVol.1、Vol.2と、アドベンチャーツクールの優秀作『パーフェクト トライアングル』は、TAKERUで販売中です。

吉田工務店データ集は、吉田工務店 (MSXマガジン'88年7月号で紹介) を持っていなくてもデータ集の中に収められたゲームで遊ぶことができます。ただし、データ集では、オリジナルゲームを自分でコンストラクションすることはできません。注意してください。

吉田工務店、及び吉田工務店データ集は、ともにTAKERUで販売中ですので、自分でゲームをコンストラクションしたい場合は、吉

田工務店をお求めください。

また、アドベンチャーツクールの優秀作『パーフェクト トライアングル』も同様に、この作品が収められたディスクだけでゲームをプレイすることが可能ですが、自分でアドベンチャーゲームを作ることとはできません。自分でアドベンチャーゲームを作りたい場合は、アドベンチャーツクール (MSXマガジン'88年6月号で紹介) が必要となります。

以上の点を、あらかじめお含み置きしていただくとともに、『吉田工務店データ集』、『パーフェクト トライアングル』をTAKERUでお求めの際には、お間違いのないようお願いいたします。

TAKERUについてのお問い合わせ先

ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局

〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

キミの作品大募集!

コンストラクションツールで作ったゲームを見るのは楽しい。それぞれに作者の思い入れがあり、工夫がある。また、ツールを使いこなしている点にも驚かされる。それだけに、ユーザー側からみて、より自由度の高い、操作性のすぐれたコンストラクションツールを提供していきたいと思う。今回は、『アドベンチャーツクール』と『吉田工務店』の優秀作を発表したけれど、

これで締め切ったわけではなく、引き続き作品を募集しているぞ。『ぞわぞわーど』や『ダンジョン万次郎』などの作品も待っているよ。

素晴らしい出来の作品が集まった時点で、今回のように、雑誌に掲載、発表したいと考えています。いまだからでも、どしどし応募してください。同時に、今後、MSXマガジンが提供するコンストラクションツールにも乞うご期待とこだね。

ごめんなさい



MSXマガジン'88年10月号で紹介した『ぞわぞわーど』ですが、10月中旬にTAKERUから発売された『ぞわぞわーど』の一部に2 PLAYERモードで動作がおかしくなるバグがありました。大変お手数ですが、TAKERUのマニュアルに記載されているお

買い上げ年月日をご確認の上、該当する『ぞわぞわーど』をお持ちの方は、TAKERUのマニュアルを同封してディスクをMSXマガジン編集部宛てにお送りくださるようお願いいたします。大変、ご迷惑をおかけしましたことを謹んでお詫びいたします。



宛て先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

株アスキー MSXマガジン編集部

『ぞわぞわーど』ごめんなさい係

小さな物から大きな物まで作りましょっ!

❖ ハードウェア事始め ❖

今月から始まったハードウェア事始め。自分が欲しいと思ったものは自分で作ってしまおう! というコーナーなのだ。で、第1回の今月は、子供たちに大人気の“ミニ四駆”を使って、そのラップタイムを測定するシステムに挑戦してみた。

お手軽にレース気分だ!

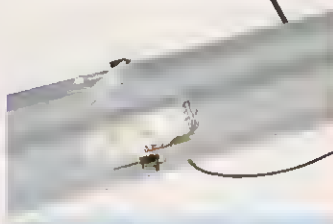
えー、ついに今月から始まったハードウェア事始め。ハードウェアって、別にガチガチのお堅い話をしようというつもりはありません。作ってみてオモシロイもの、ちょっぴり役立つものならどんなジャンルでもトライしていこうと思っています。

それで今月の題材はミニ四駆。このラップタイムを測定するシステムです。ミニ四駆って何? という人もいると思うので簡単に説明しておきますけど、四輪駆動で走るプラモデルで、かなりスピードが出るわりに価格が安いということで、子供たちに絶大な人気を持っているものです。オトナの人でも、夢中になってハマる魅力を持っているといえるでしょう。

で、みんなのミニ四駆を持ちよ

って、MSXを使ってタイムを測定してワイワイと騒いでしまおう! というわけなのです。オレのマシンのほうが速いんだぜっ! とか、なんびとたりともオラの前を走らせねえ! なんてハシヤギながらやっていると、ホントに燃えてくるんですよー。

では、このシステムの概要を説明しましょう。下の接続図を見てください。MSXのジョイスティックポート、ケーブルに、



★スピード感あふれる走り。コースアウトすることも何度かあった。

★全体のコース風景だ。これで遊ぶには、広い部屋が必要かもね。



★コースを組み立てて、ジョイスティックポートに差し込めば準備OK! さあ、レース開始だ。

マイクロスイッチを取りつけます。それをコースのスタート地点に埋めこんで、ミニ四駆が通過するときにスイッチがはいるようにセッティングすれば、それで終わり。簡単にできてしまうはず。

じゃ、必要な部品の説明です。まずはコース。市販のものがいろいろと出回っているので、適当に

選んでください。6,000〜7,000円で手に入ると思います。お次はマイクロスイッチ。だいたい1個200〜300円ぐらいのものでしょう。途中のタイムを測りたければ、これを増やせばいいのです。

あとはジョイスティック用ケーブル。これは600円ぐらい。さあ、これですべて準備OK!

接続図

MSX

ジョイスティックポート

マイクロスイッチ

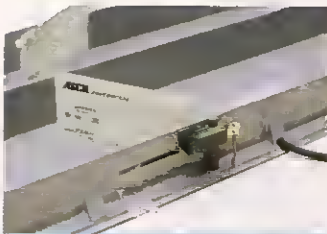
コース



それじゃ作ってみましょう

それでは、実際に作ってみましょう。下の回路図を見てください。1、2、3、4番のピンから出ているマイクロスイッチは、特に必要ではありません。これは、スタート地点以外でタイムを測りたいときに接続する例です。基本的には6、7、8番ピンから出ているもので十分だと思います。

マイクロスイッチを取り付けるときに注意してほしいのが、ケーブルのどの線がどのピンにつながっているかということ。これはテ

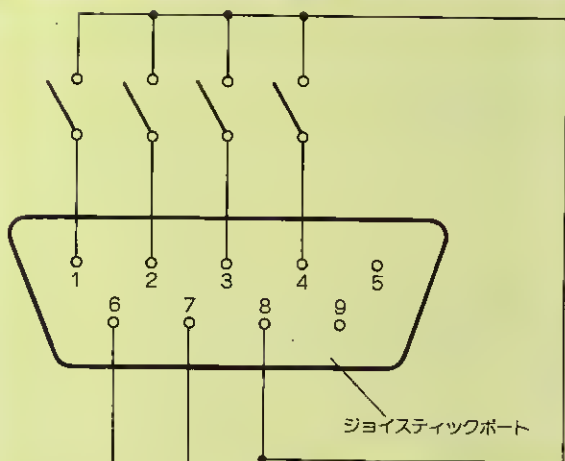


★マイクロスイッチのオン/オフには、紙を使った。名刺の厚さがちょうどイイ！

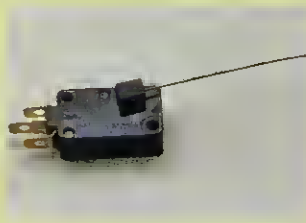
スター（豆電球が1つだけついてるような簡単なものでも可）で調べてみてください。

マイクロスイッチを接続したら、今度はそれをコースに埋め込みます。いろいろと方法はありますが、今回はコースのつなぎ目の横に取り付けてみました。ためにこれでミニ四駆を走らせたところ、うまく測定できなかったもので、スイッチに紙をはり、ゲートのようにしてみました。いろんな紙でためした結果、名刺だとちょうどいいです。名刺って、ホントはこういうことに使うためのものじゃないんだけど……。まあ、いいか！

とにかく製作の部分はこれで終わりです。あと、コースのバンクの角度を調整しないと、勢いあまってコースアウトしてしまうので注意してください。



回路図



マイクロスイッチ

ミニ四駆組み立て講座

ミニ四駆を買ってきたら、さっそく組み立ててみましょう。接着剤などは用意しないでいいから説明書を読めばスイスイと出来ちゃう。カンタンです。ただ、細かい部品がけっこうあるので、落としたりすると大変。さがすのに一苦労してしまうのです。実際に部品が足りなくなて、困ったのでした。トホホ。



★買ってきたら部品が全部あるかチェックして、説明書をよく読みましょう。



★う、うまく出来ない！ さっき何か落としたような気がするしな。どうしょ。



★ほら、ボディをつけて出来上がり。あとはコースを走らせるだけなのだ。

オフロード気分だね！

ミニ四駆にはいろんな種類が出回っている。だいたい価格は600円ぐらいってところでしょうか。コースをスムーズに走れるノーマルなものから、ガタガタ道でもへっちゃらなオフロード仕様まで選択の幅は広い。

今回のようにコースを走らせるほかにも、アウトドアで楽しむというのもひとつの手だ。少々ムチャしても、オモシロイものはオモシロイ！



★オフロード仕様車。タミヤのサンダードラゴンJr.だ。完成品は実物の32分の1のスケールで、力強く走っていく。



★いくらオトナになっても、こういうことは楽しめるのです。それにしても大勢集まったな。

プログラムの簡単な解説

さ〜てさて、ラップタイムを測定して画面に表示するプログラムの説明です。マシン語は使用していませんが、RUNさせる前に打ち間違いがないか、よく確認してください。とくにコロンやセミコロン、カンマなどはミスしやすいので、注意してくださいね。

ここで使用したコースは2車線あるもので、バックストレートでインとアウトが入れ替ります。つまりスタートした場所に戻ってくるのは、2周したのちということになります。そのため1周のタイムを計るため、マイクロスイッチをイン側とアウト側にそれぞれ1個ずつ取り付けました。

ではプログラムを見てください。

130行から270行までは、画面の初期化、画面表示と割り込み待ち状態にする部分です。画面をもっとハデにしたいときは、ここを改造してください。ワクをつけたり、色を変えて表示するなど工夫したいで、もっと華やかな画面になると思います。ちょっとしたアイデアをいかしてみても。

310行から400行は、ミニ四駆がスタート地点を通過したさいに、マイクロスイッチに触れたときのタイムを計って、表示する部分です。ここでラップタイムを今までにかかった時間に加算して、ラップタイムとともに表示しています。これ以外にも、コース1周の距離

がわかっていれば、平均時速を計算できるし、コース途中にチェックポイントを作って、そこにマイクロスイッチを埋めこんでいれば、チェックポイント間のタイムを表示できますね。いろいろとバリエーションが考えられるので、試してみてください。とにかくこれで準備はすべて終わり。みんなで競争してくださいね。

| | |
|-----------------------------|------|
| *** 4WD Lap Time System *** | |
| Lap | 1 |
| Lap time | 2.00 |
| Total time | 2.00 |
| Best lap | 2.00 |

■画面が地味なので、いろいろと改良してみてもいい。平均時速を出すのもいいんじゃないかな。

タイムを計ってみた!

今回、コースに使用したのは、1周5.5メートルのもの。レースは1周の最高タイムと、20周してのトータルタイムで競ったのだ。

ところが実際に走らせてみると、スピードがありすぎてカーブを曲がりきれずに、コースアウト続出。まさにフツ飛んでいくという表現がピッタリという感じだった。だけどさすがにミニ四駆。頑丈に出来ていて、ピクともしなかったんだよ。ここで教訓。コースを組み立てるときには、バンクの角度を調整すること。ダンボール紙などを使うといいでしょう。

で、気をとり直して再びスター

ト。今度は順調に進んでいった。だいたい1周のタイムは2秒前後。ピンピンにチューンナップしたもので1.8秒ぐらいだった。

ここでみんなにお知らせ。ミニ四駆を3名様にプレゼントします。あて先は147ページを見てね。お待ちしております。

| | |
|-----------------------------|-------|
| *** 4WD Lap Time System *** | |
| Lap | 19 |
| Lap time | 1.98 |
| Total time | 38.53 |
| Best lap | 1.78 |

■こういう感じでタイムが表示されるんです。

プログラムリスト

```

100 /
110 / 4WD RACING CAR
120 /
130 SCREEN 0
140 KEYOFF
150 DEFINT A-Z
160 PRINT CHR$(12);
170 LOCATE 8,0:PRINT "*** 4WD Lap
Time System ***"
180 LOCATE 0,3:PRINT"Lap"
190 LOCATE 0,5:PRINT"Lap time"
200 LOCATE 0,7:PRINT"Total time"
210 LOCATE 0,9:PRINT"Best lap"
220 ST=0:CN=1:BL=30000
230 ON STRIG GOSUB 270,310,270,310
,270
240 STRIG(1) ON:STRIG(3) ON
250 GOTO 250
260 /
270 RETURN
280 /=====
290 / Entry of strig (1)
300 /-----
310 STRIG(1) OFF:STRIG(3) OFF
320 IF ST=0 THEN ST=1:TIME=0:TS=0:
STRIG(1) ON:STRIG(3) ON:RETURN
330 TT=TIME:LP=TT-TS:IF LP<BL THEN
BL=LP
340 LOCATE 17,3:PRINT CN:CN=CN+1
350 LOCATE 15,5:PRINT USING"####.#
#" ;LP/60
360 LOCATE 15,7:PRINT USING"####.#
#" ;TT/60
370 LOCATE 15,9:PRINT USING"####.#
#" ;BL/60
380 TS=TT
390 IF (TIME-TT)<60 THEN 390
400 STRIG(1) ON:STRIG(3) ON:RETURN

```



■プレゼントだよー。はがきにこのコーナーでやってほしいことを書いて。

今後の展開に注目して

今月から始まったハードウェア事始め、いかがでした？ まだスタートしたばかりなので、まずは軽いウォーミングアップといったところです。肩ひじ張らず、気軽に楽しめて、誰にでも作れると思うので、トライしてみてください。これを機会に、ミニ四駆にハマってしまうのいいかもね。

ところで先月号の特集、"MSX 2+なんでも情報"に掲載したビデオスキャナーに対して、数多くの反響がありました。「よくぞ製作記事を書けてくれた」というものから、「難しすぎてまるで再現性がない」というものまで、さまざまな貴重なご意見、ありがとうございます。今後の参考にしていきたいと思っています。このビデオスキャナーに関しては、さらに発展させて、フォローしていくつもりなので、乞うご期待です。

確かに、新しい機種"MSX2+"が発売になって、マシン自体の機能が高くなりましたね。それを活か



★ビデオカメラから映像を取り込んで、MSX2+のSCREEN12で表示した。

したソフトも次々に発売されています。これから続々と出てくることでしょう。楽しみです。ただ、それらの機能を十分に使って、自分にとって使い勝手のいいツールを作りたい、だけど情報が少なくて無理だ。そんな場合がよくあります。自分で作る喜びを味わいたい！ という人も多いことと思います。

そこで、このコーナーでは、いろいろなものにチャレンジしてみるつもりです。極端な言い方をすればですね、何でもやってみますよ。今回のように、メインになるものがミニ四駆という、MSXには直接関係ないものでも取り上げていきたいと思います。まあ、ミニ四駆の場合は、ただ単に担当者が自分の趣味に走ったというウワサもありますけどね……。

たとえば、こういうのはどうでしょう。実用モノとして、増設マッパーRAMなんてのは。いろいろ使い道がありそうだし。このテのものがあると、やっぱり便利ですよ。

あと8ピン、15ピンのRGBケーブルというのも欲しい人が多いみたいなので、取り上げてみたい

なと思っています。実際、この編集部の中でも、かなりの人が欲しい！ と言っているんで。

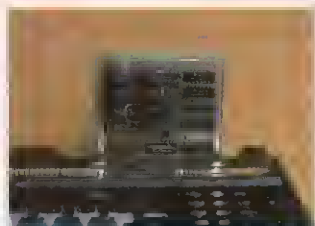
ホビーの分野では、MSX2+の自然画モードを活用した画像を扱ったものがオモシロそうなので、やってみましょう。

このように、いろんな分野のものをやって、作ってみようというのがハードウェア事始めです。それには、今必要な身の回りのものとは何か？ そんな声をお聞きしたいと思っています。

というわけで、こんなの作りたい



★LED（発光ダイオード）を使って、文字を表示させる試作基板。使い方がいろいろとありそうだね。



★増設マッパーRAM。じつは、こういう物も試作は完成しているんですよ。

いので回路図を載せてくれー！とか、自分で作ってみたい重宝しているからみんなにも紹介したいのだ！ というような、皆さんからのご意見、ご要望etcなんでもいいのでお便りをお待ちしています。

まあ、ざっとこんな調子で来月もやっていくことにしましょう。何をやるかって？ それは秘密です。エッヘッヘッ、楽しみにしておいてください。それでは、また来月お会いしましょう。

あて先

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

ハードウェア事始め 係

ごめんなさい

さっそくなんですが、ごめんなさいのコーナーです。12月号の"特集MSX 2+"のビデオスキャナーの記事の中で、151ページのMSXとのインターフェイス部分の回路図に誤りがありました。

32番の"A₄"と33番の"D₁"から出ている線が繋がっているようになっていますが、正しくは右下の図のように繋がっていません。謹んでおわびするとともに、訂正します。ゴメンナサイ。

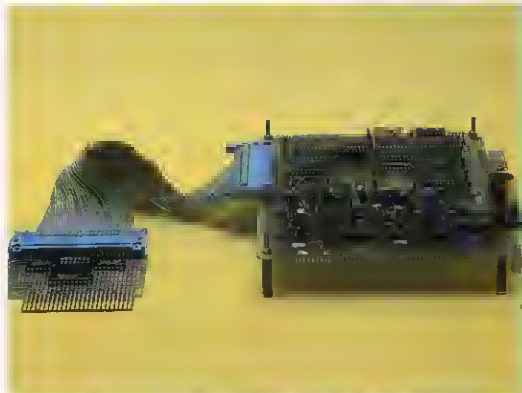
誤

| | | |
|----|----------------|--|
| 27 | A ₁ | |
| 28 | A ₀ | |
| 29 | A ₃ | |
| 30 | A ₂ | |
| 31 | A ₅ | |
| 32 | A ₄ | |
| 33 | D ₁ | |
| 34 | D ₀ | |
| 35 | D ₃ | |
| 36 | D ₂ | |
| 37 | D ₅ | |
| 38 | D ₄ | |
| 39 | D ₇ | |
| 40 | D ₆ | |

正

| | | |
|----|----------------|--|
| 27 | A ₁ | |
| 28 | A ₀ | |
| 29 | A ₃ | |
| 30 | A ₂ | |
| 31 | A ₅ | |
| 32 | A ₄ | |
| 33 | D ₁ | |
| 34 | D ₀ | |
| 35 | D ₃ | |
| 36 | D ₂ | |
| 37 | D ₅ | |
| 38 | D ₄ | |
| 39 | D ₇ | |
| 40 | D ₆ | |

★12月号で紹介したビデオスキャナーの基板だ。これを作るには、かなりの技術が必要だね。



MSX2+テクニカル探検隊

スクリーンモードの巻

今月から新連載となった“MSX2+テクニカル探検隊”。どこにも発表されてない、MSX2+の内部情報を解説していくぞ。第1回目はスクリーンモードの巻。特にSCREEN10~12を中心に紹介する。



スクリーンモードは全部で12種類

スクリーンモードとは、BASICのSCREEN命令で切り換えられる画面の状態。たとえば、横40桁表示でBASICのプログラムを書きたい場合は、

SCREEN 0:WIDTH 40

によって画面をテキスト（文字表示）モードに切り換え、グラフィックを描きたい場合は、

SCREEN 8

などで、グラフィック（図形表示）モードに切り換える。スクリーン

モードが多いとなにかと面倒なので、少なくともそれにしたことはない。でもMSX2+のスクリーンモードが多いことには、それなりの理由があるのだ。

第1番目が速さの問題。グラフィックモードに文字を出力すると、表示に時間がかかってしまう。だからプログラムを作るときは、図形や漢字を使えない代わりに表示が速い、テキストモードが便利なんだ。

第2の理由は、機能が低い（表示できるドット数や色が多い）画面ほど、たくさんのデータを必要と

すること。たとえばSCREEN 8の画面データは1枚で54,272バイトもあり、これでは1枚のディスク（2DD）に12枚の絵しか記録できない。そのためROMカートリッジのゲームでは、色数に制限がある代わりにデータが少なくて動作が速い、SCREEN 2を使ってメモリを節約することが多くなっている。

第3に、互換性を保ちながら機能を追加したために、多くのスクリーンモードが必要になったこと。最初のMSXでは、SCREEN 0から3までの4種類のスクリーンモードしかなかった。それがMSX2になり、高解像度グラフィック表示のためSCREEN 4から8が追加。さらにMSX2+では、色数を増やすためにSCREEN 10から12が追加され

たというわけ。

これらのスクリーンモードをまとめたのが表1。でも実際にはスクリーンモードの問題はこれで終わりではなく、縦方向の解像度を2倍に増やすインターレスモードや、MSX2+で新しく追加された漢字モードなどもある。しかし、話が難しくなってしまうので、次回以降に回しますね。

MSX2+で注目したいSCREEN 12モード

MSX2+の最大のウリは、19,268色表示のSCREEN 12。ビデオRAMを増やさずに（MSX2と同じ128キロバイト）色数を増やすため、ここではYJKという表示方式が取られ

表①

MSX2+の画面モード

| 番号 | 表示方法 | 解像度 | 色数 |
|----|------------------------|------------|----------------|
| 0 | 文字 ① | 80×24文字 | 文字の色と背景の色を指定する |
| 1 | 文字 ② | 32×24文字 | 文字の色と背景の色を指定する |
| 2 | テーブル ③ | 256×192ドット | 16色 横8ドットごとに2色 |
| 3 | ビットマップ④ | 64×48ドット | 16色 |
| 4 | テーブル | 256×192ドット | 16色 横8ドットごとに2色 |
| 5 | ビットマップ | 256×212ドット | 16色 |
| 6 | ビットマップ | 512×212ドット | 4色 |
| 7 | ビットマップ | 512×212ドット | 16色 |
| 8 | ビットマップ | 256×212ドット | 256色 |
| 9 | ハングル文字表示用で、日本のMSXにはない。 | | |
| 10 | YJK/RGB | 256×212ドット | 12,499色（本文参照） |
| 11 | YJK/RGB | 256×212ドット | 12,499色（本文参照） |
| 12 | YJK | 256×212ドット | 19,268色（本文参照） |

① 8ドット×8ドットで1文字を表わし、英字とカタカナを表示。

② 8ドット×8ドットで1文字を表わし、英字とカタカナとひらがなを表示。

③ 8×8ドットのパターンの組み合わせで画面を作る。

④ ビットマップ表示では、すべてのドットの色を隣の色に関係なく表示可能。

図①

YJK画面のVRAM構成



▲ SCREEN 12の画面にLINEを引いてみた。色化けが起きているね。

YJK方式の画面では、SCREEN 8に似て、基本的には1バイトが1ドットに対応する。しかし、JとKの値は横4ドットごとに指定されるので、PSET (0,0),0を行なうと、(0,0)から(3,0)までの、4ドットのKの値が変わってしまう。そのためSCREEN 12でLINE命令などを使うと、“色化け”が起きるわけだ。

| | 0 | 1 | 2 | 3 | | 252 | 253 | 254 | 255 |
|-----|------|------|------|------|-------|------|------|------|------|
| 0 | Y:KL | Y:KH | Y:JL | Y:JH | | Y:KL | Y:KH | Y:JL | Y:JH |
| 1 | Y:KL | Y:KH | Y:JL | Y:JH | | Y:KL | Y:KH | Y:JL | Y:JH |
| | | | | | | | | | |
| 211 | Y:KL | Y:KH | Y:JL | Y:JH | | Y:KL | Y:KH | Y:JL | Y:JH |

ている。簡単に説明すると、輝度(明かるさ)を表わすYの値と、色相を表わすJとKの組み合わせで、色を指定するものだ。

図1がYJK画面のデータ構造。SCREEN 8と同じように、基本的には画面の1ドットがビデオRAMの1バイトに対応。横256×縦212ドットの画面を、54,272バイトのビデオRAMで表示している。でも、色相を指定するJとKの値は横4ドットごとに指定されるので、たとえばSCREEN12で

PSET (3,0),3
を実行すると、(3,0)の1ドットだけでなく(0,0)から(3,0)までの4ドットのJの値が変わり、この部分が赤くなってしまふ。左ページの写真は、SCREEN12の画面にLINE命令で線を引こうとしたため、"色化け"が起こってしまった

例。原則としてSCREEN 12では文字や線を表示できないから注意が必要だ。

2つのカラー表示のためのプログラム

先月号の特集に掲載した、漢字BASICとカラー表示のサンプルプログラムをもう一度見てみよう。リスト2が先月のプログラム(スペースの関係で行番号は変わっている)、リスト1は動作が同じで構造が簡単なものだ。

リスト1ではJとKの値を設定するために、32,768回もPSET命令が使われ、時間がかかってしまふ。そこでLINE命令とCOPY命令を使って改良したのがリスト2。Kの値を左側の1列のみPSETで書き、COPY命令で複写しているので、処理も速い。



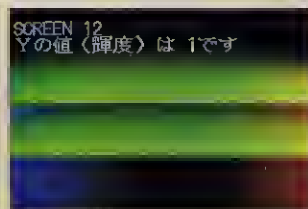
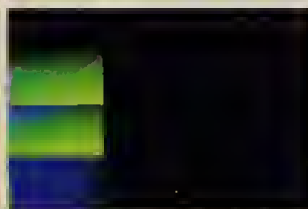
SCREEN 12のVRAM構成

| | b7 | b6 | b5 | b4 | b3 | b2 | b1 | b0 |
|---|----------------|----|----|----|----------------|----|----|----|
| 左 | Y0 | | | | K _L | | | |
| | Y ₁ | | | | K _H | | | |
| | Y ₂ | | | | J _L | | | |
| 右 | Y ₃ | | | | J _H | | | |

これは、図2に示したビデオRAMの、横に並んだ4バイトの部分拡大した図。先月号の特集記事のテクニカルページもあわせて見てね。



COPYを使ったカラー表示



■まずはKの値を縦1列だけ設定してから、COPY命令で複写していく。

■PSET命令を使って描いたのに比べ、処理が格段に速くなっているぞ。



PSETを使ったカラー表示

```

100 'screen 11と12の色見本 by PSET
110 'by nao-i on 2. Nov. 1988
120 CALL KANJI0:WIDTH 64:DEFINT A-Z:YY=0
130 CLEAR:DEFINT A-Z:YY=0
140 ON STOP GOSUB 400:STOP ON
150 SCREEN 12:COLOR &HF8,0,0:CALL CLS
160 'V R A MのJとKを設定する
170 FOR K=-32 TO 31:YP=112+K+K
180 FOR J=-32 TO 31:XP=128+J*4
190 PSET (XP,YP),K AND 7
200 PSET (XP,YP+1),K AND 7
210 PSET (XP+1,YP),(K AND 56)*8
220 PSET (XP+1,YP+1),(K AND 56)*8
230 PSET (XP+2,YP),J AND 7
240 PSET (XP+2,YP+1),J AND 7
250 PSET (XP+3,YP),(J AND 56)*8
260 PSET (XP+3,YP+1),(J AND 56)*8
270 NEXT:J=J+4
280 'Yの値を変化させる
290 SC=12:NS=1:SCREEN 12
300 FOR Y=1 TO 31:GOSUB 360:NEXT
310 FOR Y=30 TO 0 STEP -1:GOSUB 360:NEXT
320 SC=11:NS=1:SCREEN 11
330 FOR Y=2 TO 30 STEP 2:GOSUB 360:NEXT
340 FOR Y=28 TO 0 STEP -2:GOSUB 360:NEXT
350 GOTO 280
360 'V R A MのYを書き換えるサブルーチン
370 IF NS THEN LOCATE 1,0:PRINT USING"SCREEN ##":SC:NS=0
380 LOCATE 1,1:PRINT USING"Yの値(輝度)は ##です。";Y
390 LINE(0,48)-(255,175),(Y XOR YY)*8,BF,XO
R:YY=Y:RETURN
400 'on stop で呼び出される
410 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:END

```

```

100 'screen 11と12の色見本
110 'by nao-i on 2. Nov. 1988
120 CALL KANJI0:WIDTH 64:DEFINT A-Z:YY=0
130 CLEAR:DEFINT A-Z:YY=0
140 ON STOP GOSUB 380:STOP ON
150 SCREEN 12:COLOR &HF8,0,0:CALL CLS
160 'V R A MのJとKを設定する
170 FOR K=-32 TO 31:YP=112+K+K
180 PSET (0,YP),K AND 7
190 PSET (0,YP+1),K AND 7
200 PSET (1,YP),(K AND 56)*8
210 PSET (1,YP+1),(K AND 56)*8:NEXT
220 FOR J=-32 TO 31:XP=128+J*4
230 LINE(XP+2,48)-(XP+2,175),J AND 7
240 LINE(XP+3,48)-(XP+3,175),(J AND 56)*8
250 COPY(0,48)-(1,175)TO(XP,Y0):NEXT
260 'Yの値を変化させる
270 SC=12:NS=1:SCREEN 12
280 FOR Y=1 TO 31:GOSUB 340:NEXT
290 FOR Y=30 TO 0 STEP -1:GOSUB 340:NEXT
300 SC=11:NS=1:SCREEN 11
310 FOR Y=2 TO 30 STEP 2:GOSUB 340:NEXT
320 FOR Y=28 TO 0 STEP -2:GOSUB 340:NEXT
330 GOTO 260
340 'V R A MのYを書き換えるサブルーチン
350 IF NS THEN LOCATE 1,0:PRINT USING"SCREEN ##":SC:NS=0
360 LOCATE 1,1:PRINT USING"Yの値(輝度)は ##です。";Y
370 LINE(0,48)-(255,175),(Y XOR YY)*8,BF,XO
R:YY=Y:RETURN
380 'on stop で呼び出される
390 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:END

```

必殺のロジカル オペレーションなのだ

ロジカルオペレーションとは日本語で論理演算のこと。2進数の1ビットごとに行なわれる計算を意味する。これにはAND、OR、XOR、NOTの4種類があるぞ。

AND演算とは、2つの値の両方が1になっているビットを1にする演算。たとえば、

X%=&B00000011

Y%=&B00000101

に対してAND演算を行なうと、変数X%と変数Y%のビット0（一番右側のビット）のみが1なので、

X% AND Y%=&B00000001

となるわけだ。同様にして、OR演算では2つの値の両方もしくは一方が1になっているビットを1に、XOR演算では2つの値の一方だけ1になっているビットを1にする。またNOTとは、1つの値の各ビットを反転させる演算だ。言葉で説明するとわかりにくいので、表2に内容をまとめてみた。

さて、MSX2やMSX2+でビデオRAMを扱うには、こうしたロジカルオペレーションの考えが必要になる。例題として、前ページのリスト1のプログラムでビデオRAMのYの値を1（2進数で00001）から2（00010）へ増やすことを考えて

みよう。つまり、
b7b6b5b4b3b2b1b0
0 0 0 0 1 ???

というビデオRAMの内容を、

b7b6b5b4b3b2b1b0
0 0 0 1 0 ???

に変えるわけだ。ビット2から0にはJまたはKの値が入っているの、ここを変えてはいけない。

筆者が考えたのは、元のYの値の1と目的の値の2のXORである3を8倍し、

LINE(0,48)-(255,175),24,XOR

を行なうこと。1回の書き換えてYの値が1から2に変わるわけだ。これがリスト1の390行、

LINE(0,48)-(255,175),(Y XOR YY)*8,BF,XOR

の意味。Yは目的のYの値、YYは元のYの値を表わしている。

SCREEN 10と11は 何がどう違うのか

表1にまとめたSCREEN 10と11の機能はまったく同じ。BLOADされた画面を表示する場合にも、これらのスクリーンモードの違いは表われない。それでは何が違うのか。BASICの命令などで、画面に図形や文字を書き込むとき、問題になってくるのだ。

図3のとこの2枚の写真が、その違い。YJK方式で記録された

図3

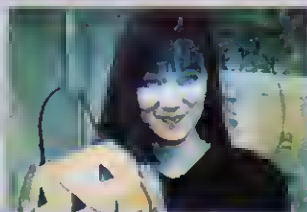
SCREEN 10と11のビデオRAM構成

| | b7 | b6 | b5 | b4 | b3 | b2 | b1 | b0 |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 左 | | Y0 | | | A0 | | KL | |
| | | Y1 | | | A1 | | KH | |
| | | Y2 | | | A2 | | JL | |
| 右 | | Y3 | | | A3 | | JH | |

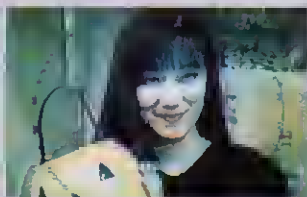
この2枚の写真は、同じ画面データに対し、SCREEN 10と11で、CIRCLE (128,106),100,6を実行した結果。SCREEN 10では、ビデオRAMのビット3が1になって、SCREEN 5と同じようにRGB方式で6番の色が表示される。ビット2から0の値は変わらないので、となりのドットの色が化けることはないというわけだ。

一方SCREEN 11では、YJKのデータが書き換えられるので、このように色が化けるわけ。

言葉で説明すると、どうしても難しくなってしまうSCREEN 10と11だけど、こうして写真を見れば一目瞭然というわけだね。



▲SCREEN 10にCIRCLE命令で円を描いてみた。色化けは起きていない。



▲こちらはSCREEN 11。横4ドットごとに色が化けているのがわかるかな。

画面データをBLOADし、

CIRCLE (128,106),100,6

を行なった結果だ。SCREEN 10では、ビデオRAMのビット3が1になり、ビット7からビット4に6（サークル命令で指定した赤の色番号。2進数では0110）が書き込まれる。そのため背景のYJK画面を壊さずに、赤い円が描かれた次第。しかしSCREEN 11では、ビデオRAMに直接6（つまり8ビットにわたって00000110）が書かれるので、“色化け”が起きてしまった

というわけだ。

この例でもわかるように、YJK画面に文字や図形を重ねて描くにはSCREEN 10を、YJKの画面データを加工するにはSCREEN 11を使う必要があるのです。

SCREEN 11でも テロップを使うには

リスト3は、SCREEN 11の画面に文字を書き込むプログラム。文字を表示するにはSCREEN 10を使うと書いたばかりだけど、PRINT

表2

ロジカルオペレーション

| 記号 | 意味 | 例 |
|--------|-------------------|----------------------|
| PSET | 指定された色をそのまま書き込む | |
| AND | 元の色との論理積を書き込む | 0011 AND 0101 → 0001 |
| OR | 元の色との論理和を書き込む | 0011 OR 0101 → 0111 |
| XOR | 元の色との排他的論理和を書き込む | 0011 XOR 0101 → 0110 |
| PRESET | 指定された色のビット反転を書き込む | NOT 0101 → 1010 |

LINE命令でロジカルオペレーション（論理演算）を指定すると、書き込もうとする色と元の色との間で演算を行なった結果が、ビデオRAMに書き込まれる。たとえばSCREEN 12の画面に対して、

LINE (0,0)-(255,211),&B11111000,BF,AND

を行なうと、ビデオRAMのビット7からビット3まではそのまま、ビット2からビット1までが0になり、画面全体が白黒の濃淡で表示される。

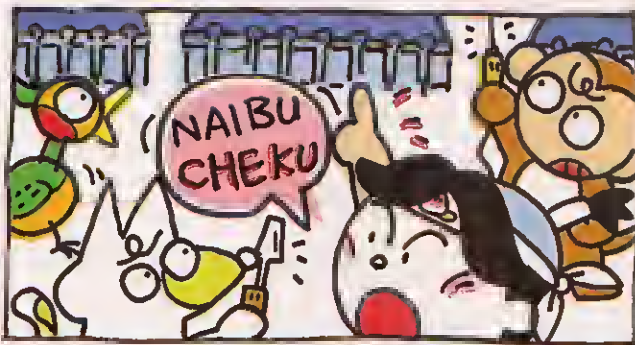


命令の関係でSCREEN 11の方が都合がいいこともあるのだ。

たとえば、SCREEN 10でLINEやPUT KANJI命令を使った場合、YJK画面にはRGB方式で線や文字が書き込まれる。しかしPRINT命令を使うと背景に正方形の枠が出現し、その中に文字が書かれてしまう。これではどうも、テロップに

は適さないよね。

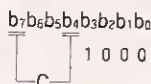
そこで登場するのがSCREEN 11。SET PAGE命令でビデオRAMをページ1に切り換え、そこに背景の画面をBLOADする。そしてページを0に戻してから、前景色を7、背景色を0に切り換え、PRINT命令で文字を表示。さらにこの文字を、COPY命令でTANDを指定し



て、ページ1の画像データの目的の部分に複写するというわけ。

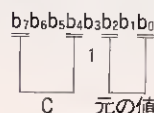
TANDとは、色番号が0(透明)の部分は複写せず、ほかの色の部分だけをAND演算しながら複写する機能。その結果、色番号が0で書かれた文字の枠は無視され、7(水色)で書かれた文字だけが複写される。文字を表示したい部分のビデオRAMのビット7からビット3が0になるのだ。

次に、同じ文字を(C*16+8)で指定された色でページ0に書く。このCの値は、プログラムのはじめの方で入力した色番号。



というように、ビット7からビット4が目的の色番号で、RGB表示を指定するビット3が1、残りの

ビット2からビット0が0となる。この文字を、今度はTORを指定して複写すると、文字の部分のビデオRAMの内容は、



となり、背景のYJK画面を壊さずに、RGB方式で文字を表示できるというわけだ。このように、別の場所に書いた文字をCOPY命令で複写すると、PRINT命令にロジカルオペレーション機能がないという欠点を補えるぞ。

MSX2+のYJK方式を理解して、自由自在に使いこなすことは難しいけど、うまく使い方をすれば、すばらしい効果を得られるスクリーンモードだ。みんな頑張って研究してみようね。

リスト③

SCREEN 11に文字を書く

```
100 ' SCREEN 11 ノ テロップ
110 ' by nao-i on 4. Nov. 1988
120 SCREEN 0:WIDTH 32:CALL KANJI0
130 DEFINT A-Z:ON STOP GOSUB300:STOP ON
140 FILES:PRINT:INPUT "file name";FF$
150 OPEN FF$ FOR INPUT AS #1:CLOSE #1
160 INPUT "string";SS$
170 INPUT "color(1...15)";C
180 INPUT "X(0...240)";X
190 INPUT "Y(0...196)";Y
200 SCREEN 12:SET PAGE 1,I:BLOAD FF$,S
210 SCREEN 11
220 SET PAGE 0,0:COLOR 7,0:CALL CLS
230 L=LEN(SS$)*8-I
240 LOCATE 0,0:PRINT SS$
250 COPY (0,0)-(L,15),0 TO (X,Y),1,TAND
260 LOCATE 0,0:COLOR C*16+8,0:PRINT SS$
270 COPY (0,0)-(L,15),0 TO (X,Y),1,TOR
280 SCREEN 10:SET PAGE 1,I
290 GOTO 290
300 '*** called by STOP ***
310 SET PAGE 0,0:COLOR 15,4,7
```

リスト④

SCREEN 12で文字表示をするための裏技なのだ

```
100 ' SCREEN 12 ノ テロップ
110 ' by nao-i on 4. Nov. 1988
120 SCREEN 0:WIDTH 32:CALL KANJI0
130 DEFINT A-Z:ON STOP GOSUB260:STOP ON
140 FILES:PRINT:INPUT "file name";FF$
150 OPEN FF$ FOR INPUT AS #1:CLOSE #1
160 INPUT "string";SS$
170 INPUT "X(0...240)";X
180 INPUT "Y(0...196)";Y
190 SCREEN 12:SET PAGE 1,I:BLOAD FF$,S
200 SET PAGE 0,0:COLOR &HF8,0:CALL CLS
210 L=LEN(SS$)*8-I
220 LOCATE 0,0:PRINT SS$
230 COPY (0,0)-(L,15),0 TO (X,Y),1,TOR
240 SET PAGE 1,I
250 GOTO 250
260 '*** called by STOP ***
270 SET PAGE 0,0:COLOR 15,4,7
```

完全YJK方式のSCREEN 12には、原則として文字や線を表示することはできない。けれどもロジカルオペレーションを活用して、白い文字を表示する裏技があるので紹介しよう。それがリスト4のプログラム。プログラムの構造自体は、上のリスト3とほとんど同じ。でも注意してほしいのが、200行の

COLOR &HF8,0
と、230行の

COPY ...,TOR
の部分だ。これで、文字を表示する部分のYの値を最大の31に設定でき、背景より白っぽい色で文字を表示する。逆に文字の色を8に、ロジカルオペレーションをTANDにすれば、

黒っぽい文字が表示されるぞ。

プログラムを実行すると、まずディスクのファイルの一覧が表示される。背景に使いたい画像ファイルを指定しよう。続いて画面に表示するテロップを書き、位置を座標で入力する。これでSCREEN 12の画面に、テロップが表示されるはずだ。



▲プログラムを自分で修正して、テロップをいっぱい出しても面白いかも。

CAI Community Plaza

■大妻中学・高等学校からのレポート

■酒井邦秀

うわっ、いいなあ！
仲間に入れてください

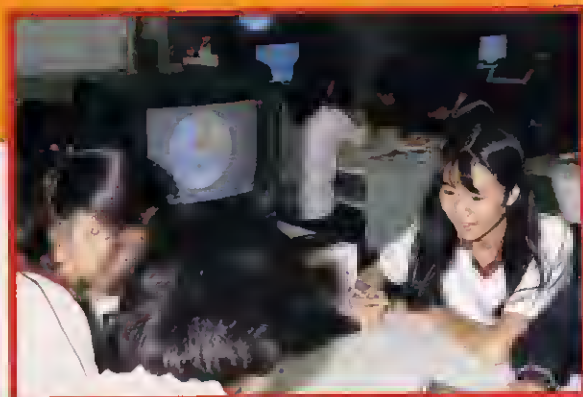
コンピュータがいろんなところで活躍中。MSXを使った授業もお目見えです。東京は千代田区にある大妻中学校から、田仲先生の授業を酒井氏がレポート。MSXはどんどんアカデミックになっていくのです。

コンピュータで授業ができるの？

MSXはゲームで遊ぶだけのものじゃないってこと知ってた？最近ではあのファミ○○だって、株を売ったり買ったりするのに使ってるんだからね。MSXを教室で使ってる学校があったって不思議じゃないんだ。

勉強に使っちゃうと、コンピュータがつまらなくなるのではないかって？それはちがうよ。コンピュータで授業を、面白くしてしまおうというわけなんだ。

それでは、ホントにそんなことができるのか？さて、それが今回のテーマ。つまり、コンピュータで授業が面白くなるものだろうかということだ。とにかく大妻中学校っていう女子校で見てきた理科の授業の話を聞いてほしい。



★4人1組で、MSXにさわる事ができる。みんなで操作すれば、怖くない。

理科の授業は、まるでアドベンチャーゲーム

理科室には、大きめの机が12個ならんでいる。机の上には松下のMSX2(FS-5500)が1台ずつ。それぞれの机には4人1組で生徒が座っていて、コンピュータの画面を見ながら頭をひねっている。

「ヒントはどこ画面にあったっけ？」

「そっちのキーを押して、火山の画面に行って、矢印でまん中のやつを示して……」

「あれ、まともだった。何回目？」

「やっぱり、最初の画面にもどろうか……？」

「となりの班はどうなってる？」

「ああ、そうか。あの画面に行けばいいんだ。」

「出た、出た、出た。きゃーあ。」
まるで理科の授業というより、

アドベンチャーゲームで遊んでいる仲のよい女の子4人、という感じ。これがなんと、中学3年理科第2分野“大地の変化”の中の“地球を調べる”の授業なんだ。先生は田仲義弘先生。歳は30ちょっとかな。MSXが教室で大活躍しているのも、実はこの先生の元気ののおかげではないかと思う。

見学した授業は“地球を調べる”の最終回。教室の隅には実物の岩石標本を入れた箱がならんでいて、まずは、各班ごとにその箱を自分たちの机に持ってくる。そして、コンピュータの画面を参考に、それぞれの岩石の名前を当ててくれないといけない。授業が終わるまでに作業を終わらせるという、制限時間付きだ。さっきのアドベンチャーゲームみたいな会話は、ヒントになる画面を探していたんだね。

でも岩石の名前当てにたりつくまでには、たくさんの画面を通過しなければならない。なにしろ、“地球を調べる”のがテーマだから。地殻の話、ヒマラヤから出た貝の化石のこと、ウェゲナーの大陸移動説、プレートテクトニクス理論、などなど。4人で工夫しながら、次々に画面上にヒントを呼びだして、その解説を読んでいかなければならないんだ。

授業の中味は濃いけど、コンピュータの操作は簡単。カーソルキー(またはトラックボール)で画面上の矢印を動かして、目的の物に合わせる。それからファンクシヨ

田仲先生って、こんな人なんです

★すべてはこの教壇で操作されます。設計したのも先生です。

田仲先生が家で作ったというプログラムは、コリにコッテいました。ご自分で撮られた山や紅葉の写真を組み込んだり、波の音が入っていたり……。こんな教材だったら、放課後も遊んでいきたい！って思うほど。

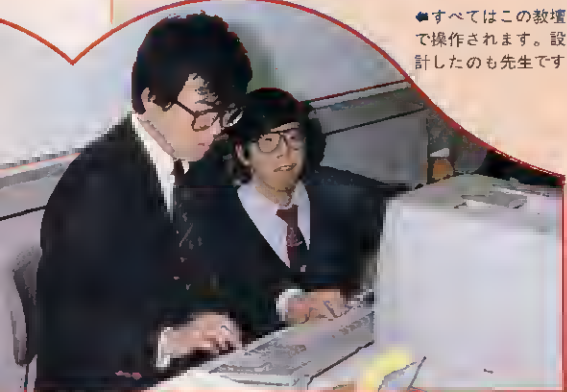
プログラムにしても手帳にしても、手作りの工夫と才能が光ってます。外字のデザインひとつひとつが全部オリジナル！かわゆいのだ。



■必殺、究極のオリジナルノート！

長年かかって、蜂の研究をしている方でもありまして、夏休みは観察のためにひと月くらい山にこもるとか。授業も、研究も追求し続けてくださいな。

千倉真理



ンキーで、その物について何をしたいか（たとえば調べるとか××するとか）を、画面の指示にしたがって指定するだけだ。

火山が爆発する画面には効果音も入っているし、アニメふうな動きをする画面もある。生徒を飽きさせないためのいろいろな工夫が、凝らされているんだね。

オリジナルサブノートが授業の鍵をにぎる

そんな凝ったことができるのも、田仲先生がMSX1の時代から授業にコンピュータを使っている、MSXをすっかり消化しているから。実は、システムに関する田仲先生の説明は高度すぎて、ボクにはわからないところもある。でも、このコンピュータ授業全体の中で、絵の分量と説明文の分量が、なかなかバランスよくできているな、というようなことは、英語の先生であるボクにもわかった。

また、画面ごとのつながりもよく考えられていて、たとえば絵を見て「あ、これは何だろう」と思った物を画面上の矢印で指す。するとその部分が拡大され、くわしく調べることができる。さらにまた「これは何かな」と思った物を指すと、名前や性質や働きが説明されるというわけ。

さて、生徒たちは画面に新しい説明が出てくるたびに、「サブノート」というプリント（12ページもある！）にそれを書き写していく。読むにはちょうどよい分量の説明で

MSXで紙芝居に挑戦!

「美術部の生徒にコンピュータを使わせたら、こんなものを作ってきたんですよ」と、田仲先生が見せてくれたのが、MSXを使った紙芝居。グラフィックツールで描いた絵に合わせて、テープレコーダーからナレーションが流れるというものだ。

授業でもコンピュータの人気は凄く、勉強を意識しないですむ課外活動では、生徒の独創性が100パーセント発揮されるんだなあと再認識。これからも、どんどん面白い使い方を考え出してください。そして、Mマガにも教えてくださいね。

も、写すとなるとかなり大変で、ヒューヒューいっている感じもした。コンピュータを使った授業そのものは、みんな楽しそうにやっていたし、それぞれに感想を聞いても大変好評だった。もし書き写す作業でその楽しさが損なわれてしまうとしたら、残念だね。

田仲先生は、授業でもなんにしても「楽しくなければ意味がない」といっている先生だ。この気持ちが必要なことは、前にMマガに連載していた「CAIクリッピング」を読んでくれた人はよく知っていると思う。だからこそボクは、「書き写す」作業ももっと楽しくならないかな……と思ったというわけ。大切なことだからちょっと説明させてもらおう。

受動的にも積極的にもなりえてしまう授業

コンピュータを教室で使う場合を、おおよっぱにふたつにわけてみよう。ひとつは、生徒が何かの知識を受け入れやすいように（受動的に）コンピュータを使う場合。もうひとつは生徒が自分から情報

を探しだしたり、ゼロから何かを作り出すために（能動的に）使う場合。ふたつのうちどちらかがよくて、もう一方は悪いという単純な話ではない。これはむしろバランスの問題だろう。

バランスがいいかどうかは、見る人によっても違ってくると思う。

ボクには田仲先生のコンピュータを使った授業は少し書き写しが多いように感じた。生徒が少し受身すぎるという気がしたわけだ。授業のあとで感想を聞いたところ、「授業中は、とにかくこうやって、書き写しておいて試験前に暗記するんです」という生徒もいた。これでは、せっかくのMSXを使った授業が、単なる書き写しの作業になってしまうのではないだろうか。

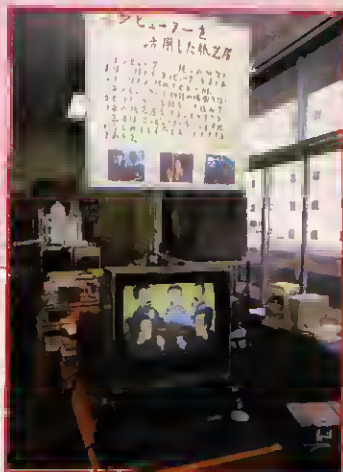
その点を田仲先生にたずねると、「ただ機械的にサブノートを埋めるのではなく、各項目の間の関係を理解しないと埋められないように、作ってあります」とのこと。たしかに岩石の名前当てはそういう気もした。火成岩が、どういうところで、どういう作用で作られるかがわかっていないと、ヒントの画面に早く行けないんだ。でも、欲をいえば、そういうゲーム的な部分をもっと増やして、生徒たちがより積極的に授業に参加できると思う。

もっともっとアドベンチャー的に……

そこで、素人にしかできないような大胆な提案をひとつ。「地球を調べる」のコンピュータ教材を、もっとアドベンチャーゲームふうにできないものだろうか。たとえば、ジュール・ベルヌの『地球の中心への旅』（またの名を『地底旅行』）などを土台にして、世界最大のダイヤモンドを探しに行く物語にしてしまおうか。

話はこんなふうにはじまる。大妻の女生徒グループがある日富士

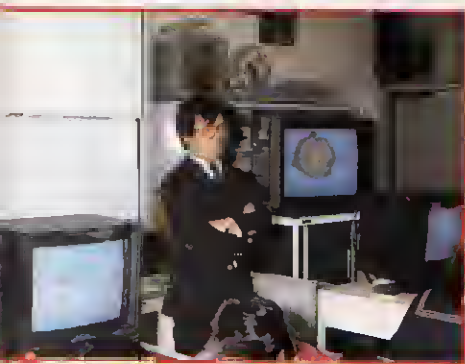
■松下のFS-5500にテープレコーダをつないで、紙芝居のデモンストレーション。



山に登り、偶然にも深い穴を発見する。その穴の壁は何かの鉱物できらきらと輝き、そして岩の間には謎の文書が……。暗号を解くと、その文書は東京ドームくらいの大きさのダイヤモンドの存在を語っている。そこで生徒はダイヤモンド発見の旅に出かけ、旅の間に地殻変動や、火山や、大陸移動や、岩石のことを勉強していく。

こういうストーリーが実際にできると、アメリカの「ミミ号の航海」に似てくるかな。これは、ビデオテープや本を駆使して、鯨を救う航海をシミュレートしたコンピュータ教材だそうだ。今のダイヤモンドの話も、とても田仲先生1人に製作を押し付けるわけにはいかない。ソフトメーカーやハードメーカーにも、本腰をいれてもらいたくなるわけだ。

「ボクはMSXが大好きなんです」と田仲先生は話す。コンピュータを授業に使うことも好きだからこそ、自分で苦労してプログラムを作っているのだという。これから、コンピュータを含めたマルチメディアの教材が出てくると思うけど、だれもが授業に利用できるようになるためには、コンピュータがもっともっと身近なものになる必要がある。そんな可能性を秘めたマシンがMSX。これが田仲先生の意見なのです。



■「できたての教室だぞ!」。湯気がホカホカたってる?

私は生の声が聞きたいんですよー!

ウハウハ ソフトハウス日記

第 2 回

MSXマガジン編集部の方々が右往左往、あっちこっちと飛び回り、足でかせいだソフトハウスの生の声! これからの新作情報やソフトハウスの方向性が、ほれ、手に取るように!? Mマガ編集者の出張の結果を目にもみよ。北は北海道から南は九州まで。全国行脚の、ウハウハ^①ソフトハウス日記の第2回目です。さて今月はどこどこでしょうか?



コナミ

老舗のパワーを見せて

MSXといえばコナミ、コナミといえばMSX。切っても切れない、縁だね。MSXの創成期から、秀作ソフトを創り続けているコナミを、このコーナーに出ていただかないと、パチが当たってしまう。

しかし、やや気になってしまったことが一点。最近ちょっと、

ソフトの発売ペースが遅れぎみのような気が……。そのあたりも含めて、コナミの社屋に突撃! お相手くださったのはもうご存じ、泣く子も黙ってひっくり返っちゃうという(?)、広報の紙尾さんだ。

「最近、ソフトの発売が遅れぎみで、ほんとに申しわけありません。でも、それぞれの作品の出来は、十二分に楽しんでいただける内容と、確信していますし、自信があります」

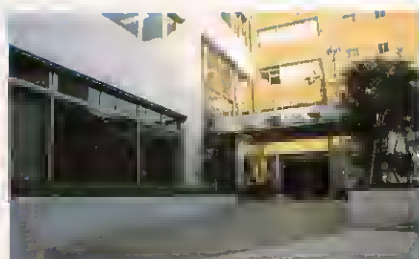
おー。確かに、新作ソフトの発売が延びてしまうのは、我々にとってはちょっと悲しいことだけど、その後に出てきたソフトがすばらしい出来なら、許しちゃいますよね。人間は、やはり、『スナッ

チャー』、『ゴーフアーの野望』、そして『コナミのゲームコレクションVol.1~4』。どれもいずから。

「今の段階ではまだお話できませんが、'89年の1月か2月に、また新作のアナウンスをしますので、楽しみにしておいてくださいネ」。今は教えていただけないんですか?

「ためです」
うーん、守りが固いな。ところで2+の新作って出ないんですか?

「出していく予定はあります。正式な発表は、もうすこし待ってくださいってば」。うーん。しょうがない、待つかな。いずれにしても、あと1ヵ月か2ヵ月すれば、新しいコナミの動きがわかるみたいですから、じゃあそれまでに、スナ

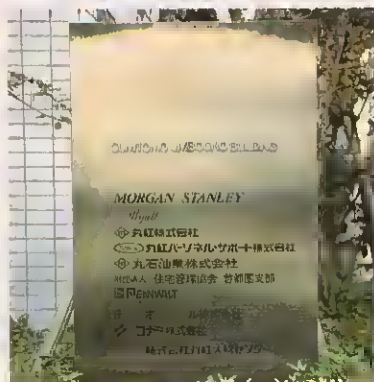


▲玄関風景。車止めなんかもあったりして。こういうところにハイヤーで乗りつきたいもんだわ。



▲いつもの紙尾さん。もう、みなさん、おなじみすぎて、何もいうことがございませんことよ。

ッチャーとゴーフアーを解いておきましょうかね。「3度のゴハンの次に『魔城伝説』が好きです」という紙尾さんから引き出せた情報は以上でした。ん? みんな不満足!? でも、まあ、待ってみようじゃないか、なあ、みんな!



▲コナミがある東京神保町のビルには、こんなテナントが、みんな一流企業ばかりねー。

エニックス

夢のあるエニックスワールドだ

新宿のとあるビルの中。入口のドアに張ってあるのは『ドラクエ』のポスター。そう、ここはまさしく社会現象にまでなった一連の『ドラクエ』シリーズを生んだエニックスなのだ。で、ドアを開けるといつもにこやかで温和な雰囲気漂わせる開発部

の曾根さんが迎えてくれた。

まずは気になる『ドラクエⅢ』のことから聞いてみた。編集部にも「いつになったら発売されるんですか？」などの声がたくさん寄せられているしね。

「う、うう。予定はしているんですよ。しかし『ドラクエⅢ』

の場合、移植がとて大変なんです。でも、1日も早く期待に答えたいと思っています」

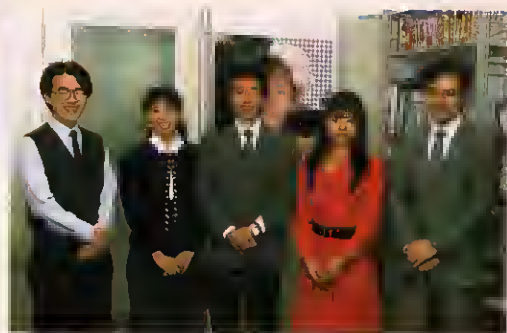
ちょっと困らせてしまったみたいだ。でもこの質問はことあるごとに続けていくつもりなので、曾根さん、覚悟しておいてください。

それでは今後の予定を聞いてみよう。とりあえず『ウイングマンスペシャル』に続いての作品は、この日まだ開発途中にあった『アンジェラス』。いきなりイメージの違う作品になり驚いてしまった。この後はどういうものが発売されるの

だろう。

「えーっと、そうですね。具体的には決まっていますが、他機種種のソフトを順次移植していくつもりではいます」

そうそう、ディズニーの『ファンタジア』をイメージした『ドラクエ』のビデオも発売されたね。エニックス自体がディズニーワールドのように夢のある世界を展開しているのかもしれないぞ。



●忙しくて人が出払っているなか、無理に集まってもらいました。「ね、誰か逆立ちできない?」との声もありましたが……ねえ。



●おお、普段真面目そうな人がこうなるときは私は怖いのです。



●「寿命が縮むー」と言いつつもカメラ慣れしている曾根さん。さすがっ。

ナムコ

期待せずにはいられない!!

アーケードゲームを筆頭に、ファミコンなどのホーム・アミューズメントにもグイグイ君臨するナムコ。『インスターの復活』の発売により、MSX用のゲーム開発に対する気合が感じられた。

そこで、我々はこれからのナムコを期待しつつ、東京は矢口渡にあるナムコへと足を運んだのであった。

取材に立ち会ってくれたのは、ナムコ事業部の河野さんと吉積さん。Mマガ編集部

にもよく訪ねてくるので、取材も思いのほかスムーズに進んだ。「まず『ゼビウス』なんですけど、おかげさまで前評判もよく、発売は12月下旬になります。今までのゼビウスのイメージを、さ



●ふくみ笑いが気になる河野さん(右)と吉積さん。会うといつも新情報を教えてくれる お世話になってます。

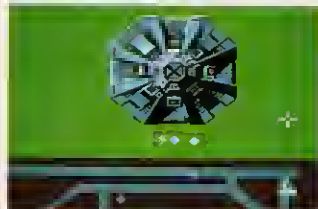
らにグレードアップした、スゴイできになりました。ぜひ期待してください。おもしろいですから」と河野さんは語る。

「あと、『センターコート』なんですけど……。もう少し待ってください」とのことだ。テニス好きのキミは首を皿のようにして(?)待とうね。お金ためて。

ところで、じつはナムコが極秘(?)に開発してるゲームがある。今は野球ゲームとしかいえない。が、カンのいいキミならわかるよね。野球ゲームといったら、ファミスタ、だな。開発は順調で、動いているゲーム画面が見られるのはたぶん来年になって



●ガラス拭きのおじさんとナムコのビル。なかなかシャレた造りなのだ、これが。



●発売が待たれる『ゼビウス』。さあ、今から貯金しろよー! スゴイからー!!

からのようだ。MSX2+対応だぞ。かなりスゴいものになりそうだな。また発売日など具体的なことに關しては未定だが、新しい情報が入り次第お伝えするぞ。まあ、詳しくはNEW SOFTのとこ見てね。

コンパイル

ソフトハウスから出版社に転身!?

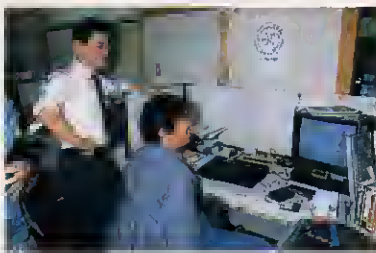
新幹線で東京から5時間。のんびりと読み始めた文庫本も終わろうとするころ、電車は広島駅のホームにすべりこんだ。目指すはお好み焼き……じゃなかった、『ディスクステーション』が好調のコンパイル。広島を起点として大阪、名古屋と廻る、



★最近、雑誌に出すぎちゃって……という井谷社長。

2泊3日のソフトハウス紀行の、最初の訪問先だ。

ボくらを出迎えてくれたのは仁井谷社長さん。ちょうどディスクステーション創刊号の発売後ということもあり、パソコンショップや読者からの問い合わせ電話をぬってのインタビュー



★コンパイルのスタッフは30人ほど。開発セクションだけでマンションの2部屋を占領している。

となった。

「まず今後の発売予定としては、ディスクステーションの隔月刊が決定しています。それから、その間を埋めるようにして、通常のゲームソフトやそれ以外の何かを出していきたいですね。とりあえず年末に『真・魔王ゴルベリアス』を出しますよ」とのこと。ゴルベリアスに関しては、先月のニューソフトのコーナーで紹介したとおり。昨年発売されたMSX版をパワーアップし、MSX2と2+の兼用ソフトとしたものだ。

“それ以外の何か” というのがビッグニュースで、レトロゲームば



★こっそり見せてくれた、真・魔王ゴルベリアスの開発バージョン。グラフィックがとってもキレイだった。

かりを集めて、ディスク版ソフトとして発売してしまおうというもの。現在予定されているのが、来年3月頃の『レトロセガ』。その昔、コンパイルがセガブランドで開発したゲームの数々を、6本1組にして4,800円で発売するそう。またシューティングファンのためには、『ガーディック』の続編も開発中とのこと。話題作が目白押しのコンパイルなのだ。

ウインキーソフト

着々と開発されるゲームに期待大だあ

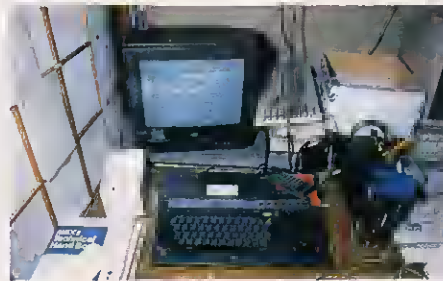
落ち着いた雰囲気の中にも都市化の進んでいる、大阪は江坂。そこにあるマンションの中に構えるウインキーソフト。アクティブシミュレーションという、ちょっと風変わりな『あかんペドラゴン』でおなじみだろう。

取材班を迎えてくれたのは高宮さん。ウインキーソフトの社長さんだ。さっそく新作情報をたずねてみたのだ。

「まずはTAKERUで販売される『音知くん』です。ミュージックエディタなんですけど、自動音楽作成モードがありまして、動物に見たてた雰囲気（たとえばゾウなら重い感じ、ネズミなら

軽快に、といった風）の曲をMSXが勝手に作ってくれるのです。FM音源はもちろん、PSGにも対応しています」

発売時期にとらわれないソフト、とくにツールはTAKERU向きなのでは、といった意向のよ



★『音知くん』をチェックしているところ。隣では『アメリカンサクセス』を開発中。早く作ってください。待ってますよ。

うだ。でも、これなら音楽に詳しくない人でも、素直に受け入れられるんじゃないかな？

あと開発中のものに、『アメリカンサクセス』がある。これはボードゲーム（モノポリーやバンカースなど）を題材にしたゲームだ。お金の計算などの面倒な

ことはいっさいMSXにまかせて、プレイヤーはゲームに集中できるのだ。内容は、ちょっと経営シミュレーションっぽいものに仕上がろう。寒い冬の夜、石油フアンヒーターの前に



★お世話になった高宮さん。いつも笑顔が絶えない社長さんです。



★シブいイメージだが、とても使いやすい音知くん。自動音楽作成がウレシイ。

座って、みんなでワイワイ遊ぶ、なんていいよね。べつにセラミックファンヒーターでもかまわないけど。これは来春発売予定だぞ！

着々とジャンルを広げるウインキーソフトはがんばっているのだ。

アイレム販売

アーケード仕込みのパワーを見た

大阪は西区にある岡本興産ビル。なかなかイカシた作りのこの中に、アイレム販売がある。

アイレムといえば、やっぱり『R-TYPE』である。

我々取材班はアイレム販売の吉岡さんに、これからの新作についていろいろ聞いてみた。

「R-TYPEは発売が遅れて大変申し訳ありませんでした。モノはかなり前にアップしていたんですけど……。チップ不足のため、遅れざるを得なくて。でも、12月中には発売しますので、どうか買ってプレイしてほしいですね。苦労しましたから」

で、今後のゲームソフトについても、吉岡さんはこう語ってくれた。

「MSXはとても魅力的なハードですね。もしこれからMSX用にゲームを作るとしたら、やはりアーケード版の移植になると思います。ユーザーさんの要望が強ければ、作ってきたいですね」
これからのアイレムの動きに期待したいところだね。



★はい、いきますよ！ と記念撮影。中央のダンディーな人が吉岡さん。で、その右隣の人も吉岡さん……。あれ？

■デーンとそびえるビル。なにを隠そう、ここにアイレム販売があるのだ



アーケード版とは少し違う点があるものの、やはりあのスリルは原作ゆずり！ 待ちに待ったR-TYPE、シューティングゲーム好きなら、ぜひ遊んでみて！

日本物産

アミューズメントの移植に期待

MSXのソフト開発では、まだあまりお馴染みではないけど、ゲームセンターを中心とするアミューズメント業界では、知る人ぞ知るのが日本物産。ニチブツの愛称で、広く親しまれているのだ。

そのニチブツのMSXソフト第1弾は、麻雀ゲームの『制覇』。Mマガでも前に紹介したことがあるけど、コンピュータに勝つことに女の子が服を脱いでいくという、ちょっぴりエッチなソフトだったね。じつは、このゲームのオリジナルはゲームセンター版。アミューズメントゲームからの移植版だったというわけ。

ボくらが訪れたのは、大阪の天神橋にある日本物産の本社ビル。いつ

も電話で新作ソフトの情報を教えてもらっている、広報課の三浦さんにお話をうかがってきた。

「ファンの皆様には大変お待たせしましたが、12月下旬に『テラクレスタ』が発売されます。FM音源対



■いよいよ発売が決まった『テラクレスタ』。シューティングファンは必見だ。

やってきました、大阪へ！ 昨日は東京から広島へ行って、コンパイルの取材。そして、今日はウインキーソフトとデータウエスト（次号で報告）、そしてアイレムと日本物産の取材をしました。うーん、いいなあ出張って。おいしいものを食べて、仕事を忘れて（おいおい）、のんびり羽をのばす。いやー、天国ですわ。えっ、この取材報告、私が書くの？ がちょーん!!

応で迫力満点。開発が遅れたぶん完成度が高くなっていますから、楽しみにしてください」とのこと。ゲームセンターで話題になったシューティングゲームだけに、移植のほどが気になるところだね。

また、前々から噂にのぼっている『クレイジーライマー』の移植に関してうかがうと、「予定には入っているんですが、発売は来年の夏以降」という答え。首を長くして待っていよう。



★おじさまたちに大評判だったという『制覇』のハッカーを持つ三浦さん。いつもお世話になっています。

マイクロキャビン

アドベンチャーならキャビンにおまかせ

名古屋から近鉄特急で30分。三重県の県庁所在地、四日市市にマイクロキャビンがある「ゆくゆくはビルの1階を喫茶店にして……」なんて大矢知社長が語るビルは、四日市で一番ナウイとお墨付きのもの。ふと見ると社長自慢のBMWのM3という、と一っても高い車が停めてあ

たり、入り口の横にかっこいいサイクリング車が立てかけてあったり。ソフトハウスというより、どこかのプティックといった雰囲気なのだ。

日頃、木村屋さんのパンをかじりながら、Gパン履いて仕事をしている取材班(特にラメン)は、このムードに少々ビビリ気

味。それでも気を取り直して、新作予定をいろいろとインタビューしてきたぞ。

「年末にかけての話題作は、『きまぐれオレンジロード』と『スーパー大戦略』ですね。それから、11月下旬には『めぞん一刻・完結篇』のディスク版も出ます」と話してくれたのが大津さん。高橋留美子作品



■これが話題のマイクロキャビンビル。なんとも不思議なたちをしている。

のアドベンチャーゲーム化は、これからも続けていくとのことだ。また来年の春頃には初のRPGを発売予定。MSXへの移植もありうるというから楽しみだね。

■一週間に納車されたばかりのM3の前ではほほ笑む大矢知社長



■Mマガ編集部にもよく出没する大津さん。これからはヨロシク!



あー、頭が痛いです。昨日は取材のあと、大阪でドンチャン騒ぎ。悪ノリした取材班のひとりなんか道頓堀川に飛び込む始末(うそ)。次の日は早起きしなきゃならなかったのにい……。

さて、今日はマイクロキャビンとブラザー工業、そしてT&Eソフトに取材に行きます。この取材が済めば出張はおしまい。ゆっくり温泉にはいって、うまい料理に舌つづみ。え、直帰するの? ガーン。もう少し出張気分浸っていたいよー。え、原稿? まだですけど……。



■ソフト自販機TAKERUの前に記念撮影。右端の人が柴田さんだ。30歳になるまでは、独身で過ごすと決めているとか。

ブラザー工業

TAKERUソフトも頑張るぞ!



■『音知くん』の開発バージョンをチェック中。もうすぐ発売されるぞ。

名古屋の文化の中心地として、その名のとおりに栄える栄(さかえ)から、地下鉄名城線に乗って20分くらい。堀田という駅を下りたところに、ブラザー工業のTAKERU事務局があった。ここはMマガの特集用ソフトやソフ

コンソフトの販売に、いつもお世話になっているところ。ソフト自販機TAKERUがあってこそこのMマガと、ついつい緊張してしまうボくらであった。

「遠いところご苦労様です」と、ニコヤカに出迎えてくれたのは事務局の柴田さん。さっそく新作情報をお聞きすると、「年末に発売が予定されているのは、アドベンチャーゲームの『ウォーニング』と、自動作曲機能を持ったFM音源対応のミュージックエディタ『音知くん』です。どちらもTAKERUでしか手に入らない、オリジナルソフトなんですよ」とのこと。価格はそれぞ

れ4,800円。

また来年の春頃には、『野球道』というオリジナルゲームの発売も決定。なんとMSX2+対応のソフトで、プロ野球の12球団にTAKERUチームを加え、ペナントを争うものになるらしい。「シーズンごとに選手のデータを更新することもTAKERUならできますね」なんて話も小耳にはさんだから、今後の展開に期待しよう。

T&Eソフト いつも気になるソフトハウス

名古屋といえば、T&Eソフトですね。『グレイテストドライバー』や『レイドック2』など、新作をバシバシ発売しているが年末の目玉は『サイオブレード』に尽きるだろう。発売を今か今かと待っているユーザーの代表として、我々取材班は営業の吉川さんに話を聞いてみた。

「ええ、大丈夫です。きっと。あ、いやいや、なんでもないです。でも、今チョット開発がツマツマして……。でも大丈夫ですよ。出します! 出してみせ

ますよ。待っててくださいね」
どうやらキミがお年玉でホクホクしているところに発売されそう。お正月はモチを食べながらサイオブレード、そんな人もいっぱいそうな気がするね。
これは新作ではないのだが、



■日本一の太ホケ漫画コンビ!? 営業の吉川さんと、ハイドライドシリーズでおなじみの内藤さん。

イベントでのゲーム大会用に、なにやら『あーぱーみゃーどつく』なるゲームを開発しているようだ。レイドック2のパッケージに入っている応募はがきに、キミの考えた敵キャラクターのドット絵を描いて送るのだ。優秀なものは、ゲーム中に登場させてしまうというわけ。タイトルからわかるように、レイドック2のパロディー版で名古屋上空を舞台としたシューティングゲームなんだけど、非売品なんだなーこれが。ぜひとも手に入りたい! という人はイカした敵キャラを送ってみてくれ!



■サイオブレードの開発スタッフのみなさん。和気あいあいとした雰囲気がかがえる。楽しみに待ってますよ。

吉川さんのお話が終わったあと、開発室におじゃました。机の上には極秘(?)の資料が積まれてあったり、開発中のゲーム画面が映し出されているディスプレイがあったりと、緊迫感に満ちていたのだ! うーん、次から次へとソフトを出すT&Eソフト。それだけに新作を期待している人も多い。これからも楽しくて面白いソフトを作ってほしいと願うのだ!!

日本テレネット 創立5周年のパワーだあ!

アクションからRPGまで、多彩なゲームを作り続けている日本テレネット。『エグザイル』のヒットで今、ノリにノッているソフトハウスだ。エグザイルといえば、ドラッグというちょっと怪しげなアイテムを使うこと

で、話題を呼んだよね。
「このゲームでのドラッグというのは、単なるアイテムに過ぎないんですよ。エグザイルに登場するアサシンという人物も、実際にドラッグを使用していたようです!」とシナリオ担当の

赤堀さんは語ってくれた。

で、気になるのは続編の『エグザイルII』だ。「前回はほかの機種のを少し簡単にした形になってしまっで、MSXユーザ

ーのみなさんには申しわけありませんでした。しかし、プログラマーががんばってくれたおかげで、他機種のもので変わらないデキになりそうです」と、営業の福島さんの言葉にもパワーと熱気がこもっていた。我々取材班もチラッとサンプル版を見せてもらったが、はつきりって驚き! 前作よりも数段レベルアップしているのだ!! 喜びの笑みを隠しきれない我々であったのだ。

ところで日本テレネットは創立5周年を迎えた。それを記念してキャンペーンクイズを実施中だ。カンタンなクイズに答えるだけで、抽選でゴージャスなプレゼントが



■各スタッフは、このような壁をへだてた机に向かって日夜がんばっています。



■スタッフの人にエグザイルIIのロゴを持っていた。ちょっと緊張感!!

もらえる。が、締め切りが近い。詳しいことは雑誌の広告やパソコンショップで。キミに当たるかもしれないぞ。うーん、つくづくユーザーフレンドリーですね!



■MSX版のエグザイルを担当した横(かじ)さん。なかなかの好青年といったカンジ

帰ってきた

ウーくんのソフト屋さん#6



TOOL

MSX

MSX2

RAM32K以上

イラスト&コミック 桜沢エリカ

プログラム 杉谷 成一

ウーくんのおこづかい帳



利用は計画的にね!

寒い季節になりましたね。でもこれから冬休み、クリスマスときて、お正月！ 一番楽しい時期ですね。街を歩いていると、北風がビュービュー吹いて、体はブルブルしちゃうけど、心の中は期待でボカボカなんじゃないですか？ でも、あんまりうかれていますと、せっかくなためにお年玉もパツとなくなってしまうですね。そこで、お金を計画的につかうために、このおこづかい帳を利用してみてはどうですか？ たくさんたまった(?)お年玉を、ちょっとカシコくつかってくださいね。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用していませんが、念のため一度セーブしてから実行してください。

また、このプログラムはディスク対応のため、ディスクドライブを持ってない方は使用できません。あらかじめご了承ください。

カーソルキーでカーソルを動かすことができます。カーソルの表示されているところをセルといい、

画面左下に“R1C1”の形で表示されます。Rは横の列、Cは縦の列の番号を表わしています。

“コマンド”と表示されているときは、5つのコマンドが使用できます。コマンドの意味は、

C=文字の入力
V=数字の入力
B=セルを空白にする
T=セーブ・ロードをする
W=セルの長さを変える
です。[Q]キーで終了します。

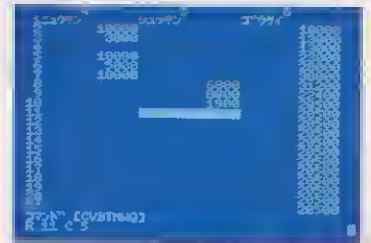

```

1000 'UKUN OKODUKAICHOH
1010 'ショキ セツタイ
1020 SCREEN 0:KEY OFF:CLEAR 5000:CLS:W=40:
1030 WIDTH W:SY=1: SX=1: X=1: Y=1: OY=1: OX=1: LOCATE , , 1
1040 DIM N(40,10), C$(40,10), M(40,10)
1050 GOSUB 2310:GOSUB 2370
1060 GOSUB 2130:GOSUB 1950
1070 'キー ニュウリョク ト コマンド" ニュウリョク
1080 T=STICK(0)
1090 X=X-(T>1 AND T<5 AND X<11)+(T>5 AND T<9 AND X>1)
1100 Y=Y-(T>3 AND T<7 AND Y<41)+(((T=1 OR T=2)OR T=8) AND Y>1)
1110 IF OX<>X OR OY<>Y THEN GOSUB 1950:OX=X:OY=Y:GOTO 1080
1120 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1080
1130 IF (K$=<"9" AND K$>="0")OR K$="." OR K$="-" OR K$="+" THEN GO
SUB 1450:C=2:GOTO 1170
1140 C=INSTR("CVBTWQcvbtwq",K$):IF C=0 OR C>12 THEN 1080
1150 IF C>6 THEN C=C-6
1160 ON C GOSUB 1210,1320,1480,1540,1750,1880
1170 IF C=2 THEN GOSUB 2370:GOSUB 2130
1180 GOSUB 2230:GOSUB 1950
1190 GOSUB 2370
1200 GOTO 1080
1210 ' モシ"ニュウリョク COMMAND=C
1220 I$=""
1230 LOCATE 0,22:PRINT "モシ"ニュウリョク:";STRING$(10," ");:LOCATE 11,22
1240 K$=INKEY$:IF K$="" THEN GOTO 1240
1250 IF K$=CHR$(&HD) THEN C$(Y,X)=I$:M(Y,X)=2:RETURN
1260 IF K$=CHR$(&H8) AND LEN(I$)<>0 THEN I$=LEFT$(I$,LEN(I$)-1):GO
TO 1300
1270 IF K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1280 IF LEN(I$+K$)>20 THEN BEEP:GOTO 1240
1290 IF K$>=" " AND K$<CHR$(&HFE) THEN I$=I$+K$
1300 LOCATE 11,22:PRINT STRING$(22," ");:LOCATE 11,22:PRINT I$;
1310 GOTO 1240
1320 'スワチニュウリョク COMMAND=V
1330 I$=""
1340 LOCATE 0,22:PRINT "スワチニュウリョク: ";:LOCATE 11,22
1350 K$=INKEY$:IF K$="" THEN GOTO 1350
1360 IF K$=CHR$(&HD) THEN N(Y,X)=VAL(I$):M(Y,X)=1:RETURN
1370 IF K$=CHR$(&H8) AND LEN(I$)<>0 THEN I$=LEFT$(I$,LEN(I$)-1):GO
TO 1430
1380 IF K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1390 IF LEN(I$+K$)>9 THEN BEEP:GOTO 1350
1400 IF (K$>="0" AND K$<="9") THEN I$=I$+K$:GOTO 1430
1410 IF K$="." AND INSTR(I$,".")=0 THEN I$=I$+K$:GOTO 1430
1420 IF (K$="-" OR K$="+")AND I$="" THEN I$=K$
1430 LOCATE 11,22:PRINT " ";:LOCATE 11,22:PRINT I$;
1440 GOTO 1350
1450 'ショクセリ" スワチ ラ ニュウリョクズル
1460 I$=K$:LOCATE 0,22:PRINT "スワチニュウリョク: ";:LOCATE 11,22
1470 GOTO 1430
1480 'セル ラ クハク ニ スル COMMAND=B
1490 LOCATE 0,22:PRINT "タイショク セル R";Y;"C";X;"イテ"スカ(Y OR N)";
1500 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1500
1510 IF K$="Y" OR K$="y" THEN M(Y,X)=0:N(Y,X)=0:C$(Y,X)="":RETURN
1520 IF K$="N" OR K$="n" OR K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1530 BEEP:GOTO 1500
1540 'テンソク COMMADN=T

```



★毎日きちんと入力しましょうね。



★これを使って財テクしましょう!?



各行の説明

- 1000～1060 初期設定
- 1070～1200 キー入力とコマンド
入力ルーチン
- 1210～1310 文字の入力判定
- 1320～1470 数値の入力判定
- 1480～1530 セルの中身を空白に
するルーチン
- 1540～1740 ディスクへのデータ
のロードとセーブの
判定ルーチン
- 1750～1870 セルのサイズを変更
するルーチン
- 1880～1940 プログラムを終了す
るルーチン
- 1950～2120 カーソルの移動と表
示処理
- 2130～2220 画面を表示する
- 2230～2240 コマンドを表示する
- 2250～2300 各項目を表示する
- 2310～2360 表の初期化ルーチン
- 2370～2420 表計算ルーチン

プログラム解説

数字の入力はVコマンドを使わなくても、直接数字を入力することができます。また、MSX2を持っている人は、1020行のW=40をW=80にすれば、80字モードで表示することができます。

画面上の各項目名が少しカタい表現なので、2350行のデータを変えてみてはどうでしょうか。

MSX2+やDOS2を持っている人は、漢字モードで動かすことができます。まず、プログラム中のCLSをすべてCALL CLSに変更します。そして、CALL KANJI1またはCALL KANJI3のモードで実行します。ただし、カーソルが表示できなくなってしまいます。持っている人はやってみてくださいね。カセット対応にすることも簡単なので、ちょっとプログラミングに自信のある人は改造してみてください。

また、カーソルの移動や計算ルーチンがBASICで組まれているため、処理が少し遅いので、マシン語のわかる人は、自分なりに改造してみてもいいですね。

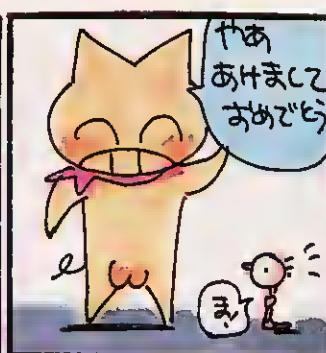
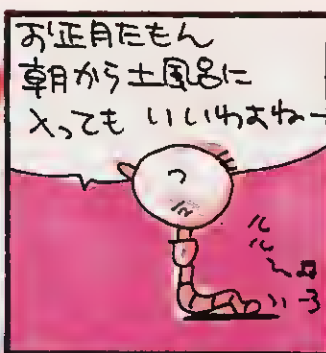


```

1550 CLS
1560 INPUT "Save or Load(S or L)";A$
1570 IF A$="S" OR A$="s" THEN GOSUB 1740:GOTO 1660
1580 IF A$="L" OR A$="l" THEN GOSUB 1740:GOTO 1590:ELSE 1560
1590 'INPUT
1600 OPEN F$+".DAT" FOR INPUT AS #1
1610 FOR I=1 TO 40:FOR J=1 TO 10
1620 INPUT #1,M(I,J)
1630 IF M(I,J)=1 OR M(I,J)=0 THEN INPUT #1,N(I,J):GOTO 1650
1640 IF M(I,J)=2 THEN INPUT #1,C$(I,J)
1650 NEXT J:NEXT I:GOTO 1730
1660 'OUTPUT
1670 OPEN F$+".DAT" FOR OUTPUT AS #1
1680 FOR I=1 TO 40:FOR J=1 TO 10
1690 PRINT #1,M(I,J);
1700 IF M(I,J)=1 OR M(I,J)=0 THEN PRINT #1,N(I,J);:GOTO 1720
1710 PRINT #1,CHR$(&H22)+C$(I,J)+CHR$(&H22);
1720 NEXT J:PRINT #1,:NEXT I
1730 CLOSE #1:GOSUB 2130:RETURN
1740 FILES:PRINT:INPUT "FILENAME";F$:RETURN
1750 'セルサイズ ラ ンコウ スル(20 カラ 0 マテ) COMMAND=W
1760 LOCATE 0,22:PRINT "セルサイズ ラ ニコウリョク シテ クダサイ(MAX=20)=";
1770 I$=""
1780 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1780
1790 IF K$=CHR$(&HD) THEN SW=VAL(I$):SY=1:SX=1:Y=1:X=1:OY=1:OX=1:G
OSUB 2130:RETURN
1800 IF K$=CHR$(&H8) AND LEN(K$)<>0 THEN I$=LEFT$(I$,LEN(I$)-1):GO
TO 1850
1810 IF K$=CHR$(&H18) THEN RETURN
1820 IF LEN(I$+K$)>2 THEN BEEP:I$="":GOTO 1850
1830 IF VAL(I$+K$)>20 THEN BEEP:I$="":GOTO 1850
1840 IF K$>="0" AND K$<="9" THEN I$=I$+K$
1850 LOCATE 34,22:PRINT " ";:LOCATE 34,22:PRINT I$;
1860 GOTO 1780
1870 RETURN
1880 'ショウリョク スル COMMAND=Q
1890 LOCATE 0,22:PRINT "ショウリョク シマス イテ"スカ(Y or N)";
1900 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1900
1910 IF K$="Y" OR K$="y" THEN RETURN 1940
1920 IF K$="N" OR K$="n" OR K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1930 BEEP:GOTO 1900
1940 CLS:END
1950 'カーソル ノ ヒョウシ ヲ イトウ
1960 IF SX>X THEN SX=SX-1:GOSUB 2130
1970 IF SX+INT((W-2)/SW)-1<X THEN SX=SX+1:GOSUB 2130
1980 IF SY>Y THEN SY=SY-1:GOSUB 2130
1990 IF SY+20<Y THEN SY=SY+1:GOSUB 2130
2000 IF M(Y,X)=0 THEN CR$=STRING$(SW,CHR$(&HFF)):GOTO 2050
2010 IF M(Y,X)=1 THEN CR$=STR$(N(Y,X)):CR$=RIGHT$(CR$,LEN(CR$)-1):
GOTO 2030
2020 IF M(Y,X)=2 THEN CR$=C$(Y,X)
2030 IF LEN(CR$)>=SW THEN CR$=LEFT$(CR$,SW-1)
2040 CR$=CR$+CHR$(&HFF)
2050 LOCATE ,,0
2060 LOCATE (OX-SX)*SW+2,(OY-SY)+1
2070 IF M(OY,OX)=1 THEN PRINT USING STRING$(SW,"#");N(OY,OX):GOTO
2100

```


新・ぼく ウーくん!



```

2080 IF M(OY,OX)=2 THEN PRINT LEFT$(C$(OY,OX)+STRING$(SW," "),SW);
:GOTO 2100
2090 PRINT STRING$(SW," ");
2100 LOCATE (X-SX)*SW+2,(Y-SY)+1:PRINT STRING$(SW," ");
2110 LOCATE (X-SX)*SW+2,(Y-SY)+1:PRINT CR$;GOSUB 2250
2120 LOCATE ,,1:RETURN
2130 'カメン ラ カワ マハ カナオス
2140 CLS
2150 FOR I=1 TO 21:A=SY+(I-1):LOCATE 0,I:PRINT USING"##";A;:NEXT I
2160 FOR I=1 TO INT((W-2)/SW):A=SX+(I-1):LOCATE SW*(I-1)+INT(SW/2),0:PRINT A;:NEXT I
2170 LOCATE ,,0:FOR I=0 TO INT((W-2)/SW)-1:FOR J=0 TO 20
2180 LOCATE I*SW+2,J+1
2190 IF M(J+SY,I+SX)=1 THEN PRINT USING STRING$(SW,"#");N(J+SY,I+SX);:GOTO 2210
2200 IF M(J+SY,I+SX)=2 THEN PRINT LEFT$(C$(J+SY,I+SX),SW);
2210 NEXT J:NEXT I:LOCATE ,,1:
2220 GOSUB 2230:RETURN
2230 'コメント"キョウ ラ カワ
2240 LOCATE 0,22:PRINT "コメント [CVBTWQ]:";:PRINT STRING$(W-18," ");
:RETURN
2250 'カイト"キョウ ラ カワ
2260 LOCATE 0,23:PRINT "R";Y;"C";X;
2270 LOCATE 10,23
2280 IF M(Y,X)=1 THEN PRINT USING STRING$(SW,"#");N(Y,X);:PRINT STRING$(15," ");:LOCATE W-1,23:RETURN
2290 IF M(Y,X)=2 THEN PRINT CHR$(&H22)+C$(Y,X)+CHR$(&H22);:PRINT STRING$(27-LEN(C$(Y,X))," ");:LOCATE W-1,23:RETURN
2300 PRINT STRING$(W-11," ");:RETURN
2310 'ヒョウ ノ ショカ
2320 SW=12
2330 FOR I=1 TO 6:READ C$(1,I):M(1,I)=2:NEXT I
2340 C$(33,1)="ソウケイ="
2350 DATA YY/MM/DD,テキョウ,カリイレキン,コウキン,ショウキン,ゴウケイ
2360 RETURN
2370 'ヒョウ ケイサン ルーチン
2380 FOR I=2 TO 32:N(I,6)=N(I-1,6)+N(I,3)+N(I,4)-N(I,5):M(I,6)=1:NEXT I
2390 A1=0:A2=0:A3=0:A4=0
2400 FOR I=2 TO 32:A1=A1+N(I,3):A2=A2+N(I,4):A3=A3+N(I,5):A4=A4+N(I,6):NEXT I
2410 N(33,3)=A1:N(33,4)=A2:N(33,5)=A3:N(33,6)=A4
2420 RETURN

```

変数リスト

| | |
|----------|-------------------------------|
| C\$(m,n) | セルの内容(文字) |
| M(m,n) | セルの中になにが入っているかを判断するフラグが入っている |
| N(m,n) | セルの内容(数字) |
| SW | セルの大きさ |
| SX,SY | カーソルを移動した直前のカーソル位置 |
| W | 画面表示モード(WIDTH命令による表示モードを決定する) |
| X,Y | 現在のカーソルの位置(X=横、Y=縦) |

お知らせ

このコーナーのアイデア募集にたくさんの応募、ありがとう！最近送られてくるアイデアのなかにも、いいがあるので、これからドンドンとキミからのアイデアをプログラムにしていきますよ。期待してくださいね。これから送ってくれるアイデアのうち、文章でわかりづらいものは、イラストを同封してください。

採用者には、MSXマガジン特製オリジナルグッズをプレゼントします。これからも、すごいアイデアを募集していますので、じゃんじゃん応募してくださいね。



あて先はこちら

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーMSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係



田中パンチ先生による――

――なんでもかんでも

MUSIC ピヨピヨ!



“FMPAC”が、ソフト売り上げランキングの上位に、ずっと顔を出していますね。これは、ひとえに、いい音でゲームを楽しみたいという、みんなの願いの現われと解釈いたしております。いい音に、慣れてきてるからね、最近では。

第8回

MSXにのったFM音源の定着度

やるな女優、だね

どうも、いよいよ年が明けましたね。このコーナーも8回目を迎えましたか、ついに。いやあ、めでたいことです。田中パンチです。

えー、どうも私、放っておくと、すぐに脱線してくだらんことを書きはじめてしまうので、今回はさっそく用件……といいますが、内容に入っていきたいと思います。その底抜け脱線が、おもしろいんじゃないか、という噂もあるんですけどね。

今回は、FMPACについて、ちょっと再考察してみようかと、思います。なぜかって、あーた、売れてますでしょ？ FMPAC。それ単体ではゲームとして活躍するわけではないのに、音楽ツールがまだまだ充実しているわけではないのに（のちほど、最近発売されたされた音楽ツールをご紹介いたしますけどね、MSX-MUSIC用の）、ベスト5に君臨するその実力は、なにに起因するものなのか？

CDプレイヤー持つて人？ はーい。結構いらっしゃるそうですね。ラジカセにいたっては、もうほとんどの人が持つていらっしゃるのではないかと思います。

ゲームセンターにちょくちょく出入りしている人？ はーい。小

説のようなゲーム情報も載っている雑誌の読者のみなさんなら、やはりたまにはゲームセンターをひやかしていらっしゃることでしょう。ん？ お金がないから50円の台しか遊ばないって？ そんなことを聞いているのではありませぬよ、私は。私も、50円のゲームをこよなく愛しておりますから。

さて、なにがいいいたいか、というと、もうみんな、いい音に慣れきっちゃっているということ。スピーカーやヘッドフォンからは、CDのクリアーな音が奏でられる。ゲームセンターでは、ズビョーンパビューンと、臨場感あふれる効果音、そしてサンプリングを駆使した迫力あるBGM。

そういうのが、もう、当たり前になっちゃっているんですね。最近発売されているご家庭用ゲーム専用機も、なかなかの音をだしてくれるし。そんなさなか、自分のマシンがPSGだけじゃ、あまりにもへーい！ そう思うのは当たり前すぎるほど、正当な考え方といえましょう。だって、私自身も、そうだもん。

そこで、FMPACということになるわけですね。あるいは、もうすでにMSX2+をお買いになったあなたなら、内蔵のMSX-MUSICと。

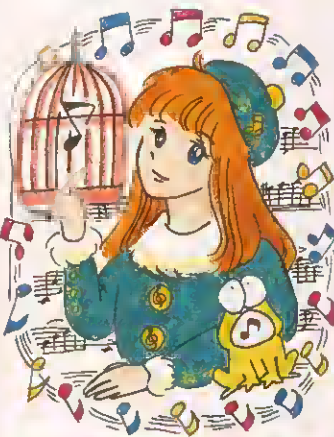
とにかく、いい音に対する追求心というか、その欲望というか、とにかくすぐられるようなものが、あるんですね。いや、すでに、そういうことを超えてしまっていて、MSXにとって、FM音源はすでに当然の要素となっているのかもしれない。

ソフトハウスのほうとしても、このせちがらいサバイバル戦線に勝ち残るには、FMといういい音は必須アイテム、という感じでしょう。しかしこの風潮は“イッキ”でした。ものの3カ月ぐらいでこうなっていました。もちろん、今こうなるには、それさうどの、

下準備、メーカー間の根回し（っていったら、ちと言葉がきたないかもしれませんが）があった上でのことですが。

ここまで、こうなったのです。それでは、さらに追求してみようじゃ、ありませんか！ もっと、すごい迫力で、ゲームなり、作曲を楽しむ。ステレオにつなぐ？ 甘い甘い、それなら誰でもやっていまず。これからは、エフェクターの時代ですよ、エフェクター。ギターやってる人や、キーボード弾いてる人が当然持っているように、ゲーマーもエフェクターを揃える。これですよ、これ。





内蔵エフェクター!?

私は予言いたします。遅かれ早かれ、パソコンのBGMの世界にもエフェクターの時代が訪れますよ。

つい最近発表されたスーパーファミコンのスペック、ご存じですか？ 発色数とか、画像処理的なものにももちろん目をみはるものがありますが、私なんぞがやっぱり気になったのは、やはり、その音関係。サンプリングの機能があり、PCM音源も使えるらしい。さらに加えるに、リバーブなどのエフェクターが最初っから内蔵されているらしいのです！ うすっぺらな音でも、コーラス、ディレイ、リバーブなどを通せば、びっくり驚愕するような音になります。もし、MSX-MUSICレベルの音に、各種エフェクターをつなげば、かなりの音になりませ。

スーパーファミコンの例もそのひとつなんですが、今のシンセサイザーの世界が、そうなってきているのです。シンセにエフェクターが内蔵されているのが当然の時代なんですね、今や(M1とか、ローランドのDシリーズとかねえ)。

あーれ、スペースがなくなってきました。第2の話題に早く移らねば。やっと、といいますが、最近になって、MSX-MUSIC用の音楽ツールがいくつか登場してまいりましたね。その、簡単なご紹介です。自分で曲を入力して、MSXに演奏させてやりやれー。

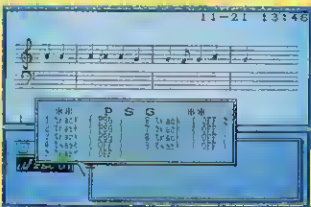
音 知 くん

『音知くん』は、音痴くんに、あらず。音痴がこのソフトで直るかどうかわからないが、とりあえず音楽するには、使えそうなアイテムだ。

この音知くん、普通にお店にいて、「音知くん、ください」といっても、あまりくれない(?)。Mマガおなじみの、ブラザー工業さん率いる「TAKER」でしか発売されてないのだ。お値段はというと、4,800円。ディスク版のソフトだよ。

このソフトは、音符を5線符に書き込んで、それを演奏するという基本機能に徹したものだ。入力モードは3種類、PSG. のみによる演奏モード。そして、FM音源を活用してのモードだ。

ん？ それなら2種類だって？ そのFM音源のモードに2種類あるんですってば。FM音源の旋律だけのものと、リズムセクションを含めたパート割になってい



■操作はマウスでホボイのホボイだよ

るもの、以上のふたつ。MSX-MUSICに見識の深い人なら、ああなるほどね、基本的な構成ですわねとわかっていただけるはず。MSX-MUSICのFM音源構成そのままを、楽譜入力できるようにしてあるわけなのだ。

グラフィックは、マッキントッシュのイメージを出すためか、モノトーンでまとめられている。白黒での、画面構成なわけなのだ。

と、思いきや、とんでもない画面も飛び出したりして！ 自動作曲演奏モードのようなものが、存在するのだ。

いきなり画面に動物たちが出現。その動物たちには特有のメロディーとリズムがあって、5線符上に動物の顔を並べると、アトランダムともしましようか、なんともうしまししようか、自動演奏してくれるのだ。画期的といえは画期的なアイデア賞ものである。そのモードには、4ビット、8ビット、16ビットの3種類があり、動物の顔の並べ方を上手に工夫すれば、ラテン系の旋律とか、ロックンロールとか、いろいろな音楽が再現できる。ちと、抽象的すぎる気もしないでもないが……。

画面上の音符の入力、モードの切り替えなどは、ほとんどすべてマウスによって操作できる。いや、マウスじゃないと、



■白黒の画面が、どこか落ち着きを生む

できないといってもいいかも。キーボードで操作しますか？ マウスで操作しますか？ と初期設定で聞いてくるんだけど、キーボードでは、あまりにカーソルの動きが鈍すぎて、使いものにならない。かならず、マウスを用意したほうがいいと思う。

シンプルだし、グラフィックも大き目だし、まだまだこれからいっばい勉強しなくてはなりませんという人には、ピッタリフィット、というソフトだろう。



■動物たちと音楽で楽しみましょう！

シンセサウルス

これまたうってかわってというか、音痴くんを見たあとだけに、ちょっとバツくさい感も否めないグラフィックの音楽ソフトは『シンセサウルス』。

最近とても元気なビッツが発売している、カートリッジのソフト。お値段は、6,800円なり。

大きく分けて、4つのモードがある。5線符上に音符をのっけていき、楽譜を完成させてしまおうという、楽譜作成モード。その、楽譜作成モードで作った楽譜を演奏するための、スコアプレイモード。MSX-MUSICのFM音源を自由に音作りしてみよう！ てなわけの、FMオリジナル音メイキングモード。そして、プリセットされたリズムを選んで、オートリズム、オートバックিং、オートスケールなど、多彩な機能を引き連ねながら自動演奏が楽しめる、オートプレイモード。以上の

4つなんだな、これが。

このソフトでちょっと注目したいのが、FM音源のオリジナル音を作るっていうモードなのだ。BASIC上では全部数値で設定してやらなきゃいけないパラメータ入力を、ビジュアル上で操作しながら音作りできる。ミキサーのフェーダーみたいなツマミの上げ下げと、スイッチの切り替えのみで、自分の音色が制作可能なのだ。もちろん、そのオリジナル音色を、ほかの演奏モードなどに反映させて、オリジナル音色で演奏することもできる。

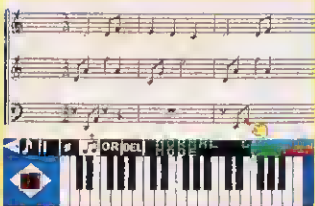
入力したデータを演奏するモードでは、その画面表示が、MTRのようになり、操作感覚もまた、MTRのイメージである。MTRって、ご存じありませんか？ マルチ・トラック・レコーダーの略なんだよ。4つとか8つとか、それ以上とかの録音トラックを持つレコーダーのことだ。



■5線符に音譜を載っけていきます



■青が、このソフト統一の色調ですね



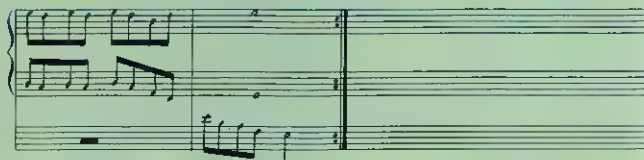
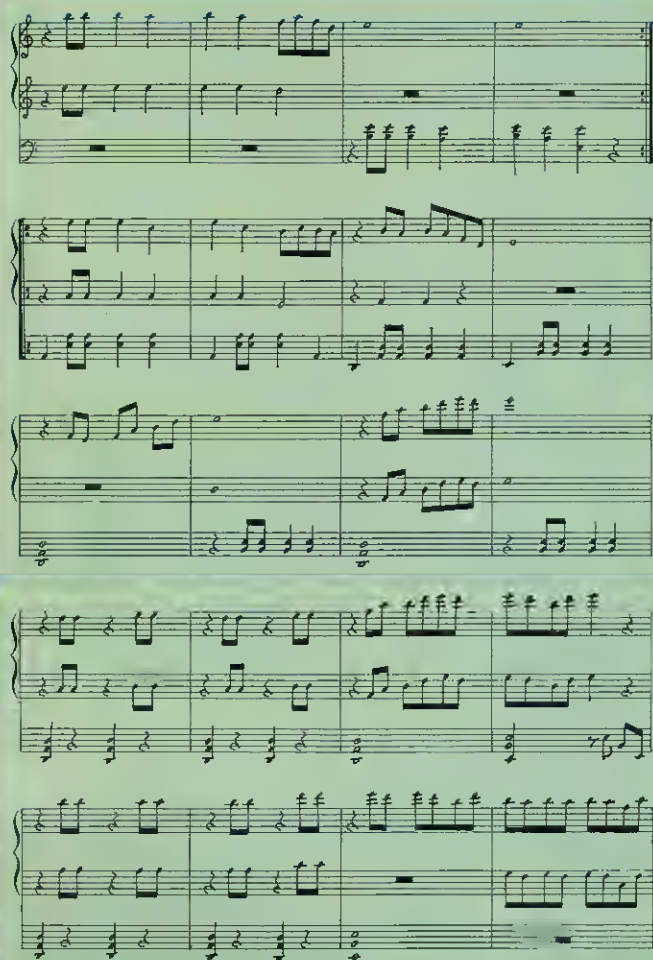
■音色をエディットいたしましょう

このソフトも最大9トラックまで、音符を入力して、演奏することが可能。そのときの各トラックのバランス調整も、オリジナルの音色を作るってここで紹介したような、フェーダー操作感覚で音量をかけることができるのだ。マウスで手の形をしたアイコンを操作して、画面のフェーダーをつまんで、ヒョイと動かしてやれば、ボリュームを上げたり下げたりできるっていう、す法よ、ははは。うーん、どちらも、音符を入力する、ということに限定していえば、同じような感覚かな。音痴くんで、楽典というものに慣れて、音作りにまで自分の領域を広げてみようということになれば、そののちはシンセサウルスと、こういうことに、なりましようかね。

ディスクにカートリッジ。お値段もちがうし。とりあえず、どちらを選ぶかは、キミの実力と、考え次第、ということでしょうか？

歌う天気予報

タイトルにへんな意味はないんですけども、よく、夜中、ちょっと〇〇〇なテレビ局を見ていると、よくそういう番組やってるでしょ？



POPOさんのお言葉

どうも、POPOさんですけどね、パンチさん、先月号でまちがえてるんですね。「後半部分32分音符か……」とありますけど、どこに32分音符があるのでしょうか？ 16分音符でしょ？ いつも、ポケツとしてるから、そんなこと書いてしまうんですよ！

それから、「どこをほっつき歩いているんでしょうか？」とかも書いてあったけど、別に、そんなほっつき歩いてはおりません。たまたまいなかっただけで、そんなこと書くなんて、おとなしいわたし

でも、怒るわよ。プンブン。

さーて、今月の課題曲ですけど、今月ははっきりいって、演歌です。ど演歌。前から、こういうの作ろうと思っていたんですが、まあ、この機会にと思ひまして。はい。ん、ちゃちゃ、ん、ちゃちゃというリズムがすべてですね、こういう曲風は。もし、お暇なら、この曲に歌詞でも付けて、送っててくださいな。カッコいい、泣かせる歌詞を付けてくれた人には、POPOさんから、なにか愛のメッセージをさしあげましょう。

もうぼちぼち

もうぼちぼち、譜面にも、慣れてきたんでは、なかろうかと思うんですけどね。このコーナーが、なぜめんどくさい（ことはないか、別に）のに、楽譜に固執しているかという、それはね、私の親心。いえ、そんなおかげさなものでありませんけど。とにかく、譜面に慣れ親しんでおくと、あとでいいことあると思うんですよ。私が今痛感していることは、ああ、小さいときもうちょっと音楽のお勉強をしておけばよかったなど。初見で見て、すべてがわかると

までは、いわずとも、だいたい譜面を見ればわかっちゃう。それくらいに、もっと若いうちになっておけば、こんなに今、苦労しなくてもよかったのになあ……と、そんな感じ。ですから、右ページのリストを打ち込んでの演奏を聞きながら、この譜面を見て、おお、ここはこうなっているのか、という理解を深めていただければ、これ幸い、なのでございます。

ま、なにかのきっかけになってくれれば、いいと思うんですが。わりと将来的に、楽器を買い集めてなんかやりたいという人は、どうかお勉強くださいませ。





南青山を歌いながら走りぬける田中パンチ先生。(ワークマンをいたらしい)...

どう料理ませう

なんか、先月ぐらいから、エフェクターじゃ、エフェクターじゃとわめいておりますが、それにはいくつか理由がありまして。最近また、金もないのに、いろいろ買ってしまったしましてね、エフェクターも含めて。次号で出しちゃおうかな。

しかし、このコーナーをどのレベル、というか、どこいらあたりのターゲットを狙えばいいかというのがむずかしいところなんです。MSX-MUSICのこぼりばかりでも、つまらないしね。かといって、専門的なことばかり書きすぎても、よくないと思いますし。現在MSXをシーケンサーとして使っている方々を中心にとっても、今は、はっきりいうようですが、かなり安価でいいものが出回ってきていますから、そう過去に振り返られるのも、ねえ。

新製品紹介のコーナーにしてし

まってもいい。純粹に、楽器に対する興味のオアシス(?)ということにしてしまってもいいと思うんですが。いかなものでしょうか？

この際ですから、またまたご意見をいただきまして、いろいろ考えていってみようかと。ええ、まあ。主体性がないって？ そうでもないと思うよ、逆に。

ちと、お話はかわりますが、来たる88年12月11日の日曜日、この号の発売日から3日後ですから、たいへんせわしないことでありますが、東京新宿のアルタでTHE NEW MSX FAIRなるイベントが催されます。そこで、田中パンチは、ゴテゴテゴと自前の楽器をフィーチャーしまして、客寄せパンダ的なアトラクションをやってしまう予定です。もう半分ヤケで(あ、うそです)ちょっと派手なことやったらかいと、企画しておりますので、興味のある方は、当日、時間は未定ですが、アルタまでお越しください。では。

どんどん、おたより!

デモテープ、プレゼント、そのほかなんでもお待ちしております。こんな曲を作ってみましたという、課題曲に挑戦してみるような人も出てきてほしいもんです。もし、FM音源用の曲ができちゃったという方は、そのプログラムをディスクにセーブして、編集部までお送りくださ

い。採用分の曲には規定の原稿料を大お支払い、だせ! すく作れ、やれ送れ。

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1

スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー

MSXマガジン編集部

むじくびよびよ係

まちがえないで、リストだよ

```
10 SCREEN0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(0,0,2,0,49,0,49)
40 PLAY #2,"T180L8V13","T180L8V11","T180L4V8",
  "T180L4V8","T180L4V1103"
50 /
100 A$(0)="05R4BB84A4"
110 A$(1)="B4A4FAFD"
120 A$(2)="E1"
130 A$(3)="R4EEE4C4"
140 A$(4)="E4C4<B>C<BA"
150 A$(5)="R4BABAFA"
160 A$(6)="R4FEFABD"
170 A$(7)="R4FABDE"
180 A$(8)="R405DDR4EE"
190 A$(9)="ED<B>DE4R4"
200 A$(10)="<R4BBR4AA"
210 A1$(0)="R4BBR4>DD"
220 A1$(1)="R4EDED<B>D"
230 A1$(2)="<BABAFA"
240 A1$(3)="EDED<B>D"
250 /
260 B$(0)="05R4EEE4E4"
270 B$(1)="E4E4D2"
280 B$(2)="R1"
290 B$(3)="R404AAA4A4"
300 B$(4)="A4A4E2"
310 B$(5)="R4F4F4R4"
320 B$(6)="B1"
330 B$(7)="R404AAR4BB"
340 B$(8)="R4FFR4FF"
350 B$(9)="R4FFR4AA"
360 B$(10)="EDED<A>D"
370 B1$(0)="<BABAFA"
380 /
390 C$(0)="R4E8E8EE":D$(0)="R4BB88BB"
400 C$(1)="EEER4":D$(1)="BAER4"
410 C$(2)="R404A8A8AA":D$(2)="V1103V8A>E8E8EE"
420 C$(3)="R4A8A8AR4":D$(3)="V11<V8A>E8E8E<V1
  1A"
430 C$(4)="R4D8D8DD":D$(4)="DV8A8A8AA"
440 D$(5)="V11EV8BB88BB"
450 C$(5)="D1":D$(6)="A1"
460 D$(7)="R4BB88BB"
470 C$(6)="DR4DR4":D$(8)="AR4AR4"
480 C$(7)="V1005E804B8A8F8E2V8"
490 C$(8)="E2R2":D$(9)="B2R2":C$(9)="E2R804E8
  0388E8"
500 /
1000 FOR I=0 TO 1
1010 PLAY #2,A$(0),B$(0)
1020 PLAY #2,A$(1),B$(1)
1030 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(0),D$(0)
1040 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(1),D$(1)
1050 NEXT I:FOR J=0 TO 1
1060 PLAY #2,A$(3),B$(3),C$(2),D$(2)
1070 PLAY #2,A$(4),B$(4),C$(3),D$(3)
1080 PLAY #2,A$(5),B$(5),C$(4),D$(4)
1090 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(0),D$(5)
1100 PLAY #2,A$(6),B$(2),C$(5),D$(6),C$(5)
1110 PLAY #2,A$(2),B$(6),C$(0),D$(7)
1120 PLAY #2,A$(7),A$(7),C$(5),D$(6),C$(5)
1130 PLAY #2,A$(2),A$(2),C$(0),D$(7)
1140 PLAY #2,A$(8),B$(7),C$(6),D$(8),C$(6)
1150 PLAY #2,A$(8),B$(7),C$(6),D$(8),C$(6)
1160 PLAY #2,A$(7),A$(7),C$(5),D$(6),C$(5)
1170 PLAY #2,A$(9),A$(9),C$(8),D$(9),C$(9)
1180 PLAY #2,A$(10),B$(8),C$(6),D$(8),C$(6)
1190 PLAY #2,A1$(0),B$(9),C$(6),D$(8),C$(6)
1200 PLAY #2,A1$(1),B$(2),A$(2),B$(6),A$(2)
1210 PLAY #2,A1$(2),B$(10)
1220 PLAY #2,A1$(3),B1$(0)
1230 PLAY #2,A$(2),A$(2),C$(7)
1240 NEXT J
```

おもしろネットワーク NET WORK

先月号でもチラッと報告したけど、ザ・リンクスとニッポン放送が手を組んでアイドルを育てちゃおうという番組がスタートした。ラジオやテレビ、雑誌などのメディアとパソコン通信がドッキングして、ニューメディア時代のアイドルが誕生する。考えただけでもおもしろそうだね。

THE LINKS ニッポン放送 (毎週金曜日 20:00~22:00)

ときめきBANANAアイドルオーディション



ザ・リンクスとニッポン放送がタイアップしている番組は「ときめきBANANAアイドルオーディション」。いまのところ関東エリアに限定されるが、毎週金曜日の夜、8時から10時まで放送している。パーソナリティーは、あの和田アキ子マネをしたら、天下一品、右に並ぶ者がいないという吉村明宏。

パーソナリティーの
吉村明宏
だよん!



その吉村明宏とかわいいアイドルたちに会えるということで、喜び勇んで、ときめいて、生放送中のニッポン放送へ!

もう、「ときめきBANANAアイドルオーディション」を聞いたことのある人なら、知っていると思うけど、この番組では「アイドルバナナベスト10」や、街で見かけたアイドルたちの生情報を紹介する「バナナフライデー」などのコーナーがあるのだ。さらに、タイトルにもあるように、この番組では、たんにアイドル情報を伝えるだけでなく、番組イベントとしてアイドルオーディションを行なって、アイドルを募集し、番組推薦候補としてリスナーとともに全面的に応援しちゃうのだ。

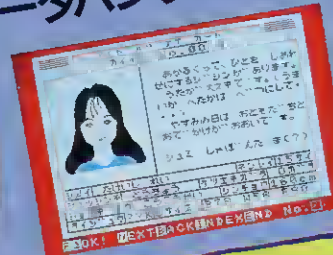
応募の方法は履歴書とキミの全身写真、顔写真を番組宛てに送るほかに、原宿竹下通り沿いにある原宿人気館に直接行く方法もある。原宿人気館では、毎日オーディションの受け付けをしているぞ。

書類審査通過者は、随時「ときめきBANANAアイドルオーディション」の番組に登場してもらい、同時

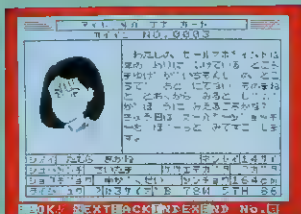


★吉村明宏と、出演中のときめきBANANAアイドル候補生のかわいい子ちゃんたちなのだ。

アイドルデータバンク①



アイドルデータバンク②



にアイドルデータバンクに登録されるしくみになっている。

89年2月に行なわれる決戦大会でみごとグランプリに選ばれると、賞金30万円のほかに、ラジオのレギュラー出演が約束されるぞ。

ザ・リンクスの中には、ときめきBANANAのコーナーがあり、オーディション情報や、裏情報が満載。アイドルデータベースで一次審査通過のときめきBANANAギャルたちのプロフィールも見る事ができる。また、ザ・リンクスから直接、アイドルオーディションに応募することも可能だ。

リンクスの会員になっていない人は、関東周辺の文教堂チェーン、またはパナソニックショールームに行けば、ザ・リンクスの端末が設置されていて、誰でも自由にアイドルデータを見たり、応募したりすることができる。

一般のリスナーからのがきにまじって、リンクスのボードに書

き込まれたメッセージを放送中でも紹介している。なんてったってパソコン通信の利点はリアルタイムってこと。はがきは届くまでに2、3日かかるけど、パソコン通信なら、書いた瞬間に、もう届けちゃうんだもんね。

これまでに何度も言ってきたことだけど、パソコン通信の魅力は、情報をリアルタイムで入手できることに加えて、逆にこちら側からもリアルタイムで情報を提供できることなのだ。つまり、双方向のメディアだということ。ラジオ、テレビ、あるいは雑誌などのメディアでは成し得ない。そして、各メディアがパソコン通信に今、注目しているのも、じつはそこだ。

今後、パソコンの低価格化と相まってパソコンネットワークはどんどん広がっていくことは、まちがいない。そして、さまざまなメディアと結びつき、パソコン通信がラジオやテレビと同じように、ひとつのマスメディアとして認められる日も近いと思う。



Mマガから アイドルを育てよう!!

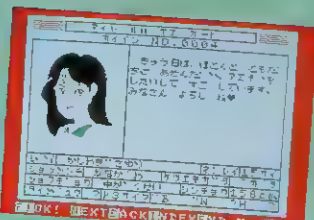
M通でも、ミスMSXクイーンを募集してたけど、今回は、マジにMSXマガジンからアイドルを誕生させようというのだ。自薦、他薦を問わず、全身写真と顔写真、それにかんたん履歴書をMSXマガジン編集部へ送ってほしい。待ってるよ。

自分がアイドルになるのは、ちょっとムリかな、という人はMSXマガジンの特派員になってリンクスモデムをもらい、ミスMSXクイーンを応援してほしい。なお、リンクスのネットワーク会員になるには、3,000円(月額基本料金500円×6ヵ月分)が必要だからね。



★この中から未来のアイドルが誕生するかもね。キミなら、どの子を応援するか？

アイドルデータバンク③



★リンクスのアイドルデータベースを見て「私が出てる」と、おおきわぎでした。

★LINKSモデム 50名様

◆しめきり◆

88年
12月31日
(当日消印有効)

※当選者発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

◆あて先◆

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
LINKSモデム係

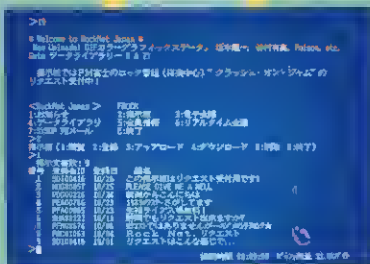


Mマガ
特派員
募集

ついに生まれた Rock Net JAPAN



◆アニメ「うる星やつら」のテーマの成功で、これらの機材が買えたというウワサも。



「ねえ、聞いた？ ニフティ・サーブにロックのフォーラムができたんですって！」あ、誰かから、聞いた。コンピュサーブのロックネットを翻訳してネットにのせてもらいたいよ」それっ、とばかりに、おしかけました。“ROCK NET JAPAN”！

おじやましたのは、ニフティ・サーブのフォーラムで“ロックネット”のシスオベをやっている、安西史孝さんの仕事場。世田谷区は国道246沿いにあるマンション。
「さんまと大竹しのぶが、引っ越してきたのが、このスク裏なんです。すごい豪華な建物！」と、安西さんはおっしゃられてましたが、

この部屋だってすごい！
「フェアライト」っていう、日本にも数台しかないっていうシンセサイザーが中央にドカン、24チャンネルのレコーディング用の機械が壁ぎわにズッシリ。音楽好きな人だったら卒倒してるかも。スタッフの米持孝秋さん（バンドをやっているほか、ディスクジョッキーや音楽ライターもやっている）と渡紀子さん（女優さんのタマゴでそうでも）も集まってくれました。

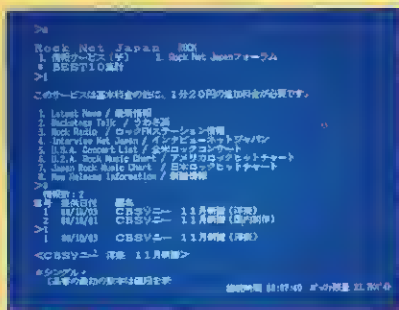
コンピュサーブを見つけたのは3、4年前。当時日本人でアクセスする人は極めて少なかったそうです。「なんだよ、これ、すげーじゃん！ 今日やったコンサートの情報も入ってるぜ」と安西・米持両青年は一気に盛り上がってしまったわけ。

「でも、あのころはおっかなびっくりで、これが仕事になるとは思ってもいなかった」とは、米持さん。

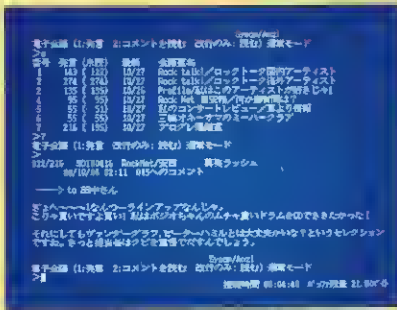
ニフティ・サーブに入ったのは87年の暮れ。で、今回ニフティを通して、コンピュサーブの“ロックネット”の権利を取り、運営をまかされた、というのがロックネットジャパンの起こりです。

「ロックネットのいいところは、独自のチャートを持っているところなんです。ビルボードのようなヒットチャートって実はお金で動く部分が多いんですよ。でも、ロックネットには、各レコード販売店の端末のバーコードから、直接に売上枚数が集計されるんです」

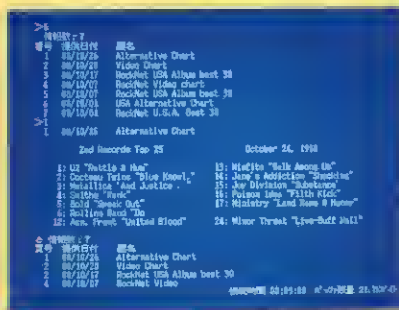
Rock'n Informationだ!



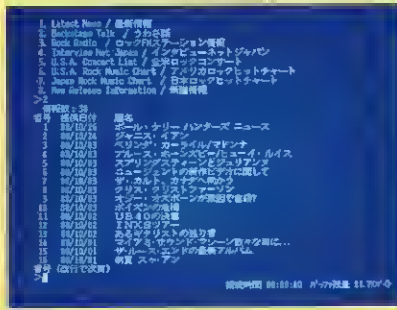
◆レコード会社の人たちも、ネットには好意的。自ら、かきこんでくれています。



◆なんとプログレファンが隔離室へ入れられてしまっています。



◆これが、オリジナルチャートです。ビテオチャートもおさえてあるスコミ。



◆コンピュ記事もネットで海をわたってくる時代です。どれを選ぶ？

あこがれの

私たちは交通整理です



NIFTY-Serve

“ロックネット”は、ニフティ・サーブに属してるフォーラムのひとつ。ならば、親分さんにも、お見知りおきを……ということで、イザ、千代田区へ！ おうわさは聞いてました。これがうわさのニフティ・サーブ！

営業企画部の小川さんにお話をうかがいました。
「うちは、もともとコンピューターの代理店をやっていたん



◆ニフティ・サーブの生みのテチ、山川部長です。富士通のマシンで。

ですよ。ニフティ・サーブを始めたのは87年の4月なんですが、その時の会員数は4000人。ほとんどがコンピュサーブの会員でした」

まだ、できてから1年半しかたっていないんですね。それが、'88年の9月までに3万人になり、現在も毎月2,3000人ずつ増えているということです。この人気の秘密はなんですか？

「うちでは、ひとつひとつのフォーラムごとにシスオベさんをお願いして、そのフォーラムの運営を

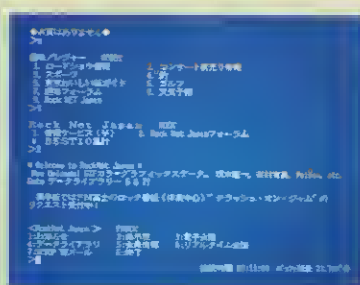
おまかせしているんです。それぞれのシスオベさんががんばってくれているからなのではないでしょうか。小さなBBSがたくさん集まってニフティ・サーブを構成しているようなものです」

今回の安西さんの“ロックネットジャパン”の企画

ムを作りたいという申し込みも連日のように殺到しているそうです。「フォーラム同志で、ケンカが始ま



◆楽しくメリットを感じてもらえたら、と語る小川さんでした。



◆新しいフォーラムを作りたい！という申し込みに、毎朝毎朝のようになっています。

ってしてしまうこともあるんですよ。ぼくたちは、ネットの中の交通整理係です」と笑ってられました。

アメリカのシスオベさんは？

「やっぱり、僕らのようにFM局のディスクジョッキーとか、音楽のコンサルタントですね。あと、各地に特派員がいて、コンサートのときなどは、バックステージにラップトップを持ち込んで実況中継してくれたりするんですよ」

こころへの臨場感はモーターレースのネットと似ていますね。で、実際に運営が始まってみて、どうですか？

「むずかしいのは、いい翻訳者さがしですね。音楽に対する予備知

識がないと、なかなか訳せない」

今は、ふたりが寝ないでがんばっているが、いずれは彼らの持っているものを覚え、受け継いでいってくれる若い人を育成していかなければならないということ。

「せっかく、”ロックネットジャパン”って作ったわけだから、日本のオリジナル情報も載せていくつもりですよ。僕ら、音楽業界長いから、来日ミュージシャンのインタビューもとったりするんですよ。それは随時、入れていきます」

アメリカに逆輸出もできますね。

「そうなんです。アメリカですでにビッグスターになってしまって、とてもスケジュールはおさえられないようなミュージシャンでも、日本ではまだ買い手市場で、軽くインタビューできることもあるから」あのボンジョビを取材できるのも、日本人だからこそ？

「とにかく、自分たちの持っている仕事のコネは、全部このネットにつき込もうと思っているんです。パソコン通信が電話やファックスと同じくらい、身近になる時代がくるのは確かなんだから、そうなったときには中身の勝負でしょ？」

昼間は、レコード会社をひとつ、ひとつまわって、ネットへの情報提供をかけあっているという、ネットワークだけでなく、フットワークの軽さ！これは、実に大事なことだと思います。

「ネットを動かす人間と、入ってくる情報がそのネットの価値を決めると思うんです。僕たちもネットの運営で、もうけようとは思



◆こうやって、力を合わせてネットを運営しています。紀子ちゃんもよろしくネ！
てません。でも、ここから生まれる情報は、様々な媒体に売ってけるんじゃないかなって考えて事務所も作ったんですよ。まあ、5年先にうまくいけばいいかなって感じです」とのことでした。とにかくこの勢いでがんばって下さい！

お問い合わせはこちら

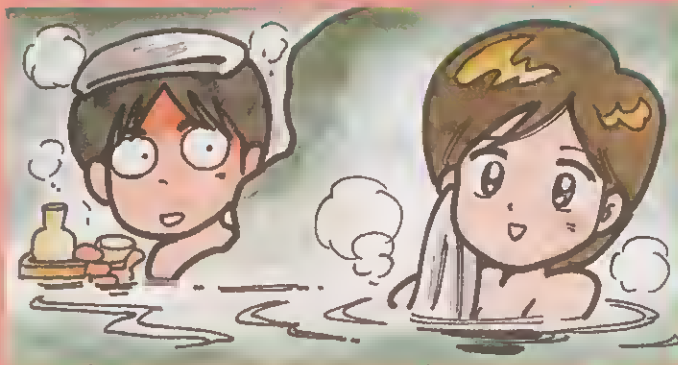
ロックネットジャパン
株式会社フロント
〒150 渋谷区神宮前2-33-5
パーク ノバ702号
☎03-404-3200

ニフティ・サーブ
エヌ・アイ・エフ株式会社
〒102 千代田区麹町1-10
麹町広洋ビル
☎03-221-0219



◆'88年は、アニメのイメージアルバムをてがけました。
'89年は、自分のオリジナルアルバムを作る予定です。

網元さん情報



男女混浴! 露天風呂もある!

MSXマガジン

お湯ネット

網元さんを使い、MSX マガジンの“お湯ネット”がスタートしたのが10月8日。この号が書店に並ぶころは運営を始めて2ヵ月ということになる。会員も増え、ボードへの書き込みも日ごと増えている“お湯ネット”の近況をレポートしよう。

お湯ネットへようこそ!

熱湯沸く(ネットワーク)のダジャレから生まれたこのお湯ネット。ホストマシンは東京、青山にあるMSXマガジン編集部の一隅にある。仕事のこともなんか忘れて、どこか、ひなびた温泉にでも行ってのんびりしたいなあ、というシスオペの願望のあらわれか、メニューのほうも温泉宿ふうにまとめたみた。

男女混浴の露天風呂があったり、遊技場、あやしげな湯の町エレジーというバーもある。また、お湯ネットには談話室(CHAT)もある。これはリアルタイムでシスオペと

会員がネット上でおしゃべりができる機能。ただし、チャットできるのは、ID登録をした会員だけだよ。ゲストユーザーの人はシスオペ宛てに“IDほしいよん!”というメールを書いて送ってね。

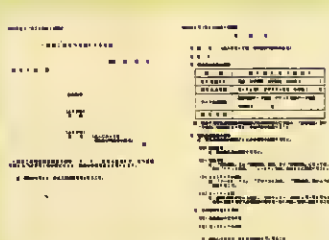
これから、網元さんを使って自分のネットを開局しようとしている人や、網元さんに興味がある人は、ぜひ、いちどお湯ネットに遊びに来てほしい。今後も網元さんに関するフォローをしていくつもりだ。それと同時に、全国の網元さんネットを広げていきたいと思うので、よろしく!

網元さんでホストを開局するためには

郵政省に届け出が必要なの?

電気通信事業法の中に、パソコン通信などのホストを運営して事業を営む場合は郵政省に一般第2種電気通信事業届け書を出さなくてはならないとある。

問題は、どこまでが事業として認められるかという点。結論から言えば、網元さんを使い、個人運営の営利を目的としないネットの場合は届け出の必要はない。



アクセス料や会費を取ってネットを運営する場合は郵政省、または全国に10ヵ所ある電気通信管理局に問い合わせしてみよう。



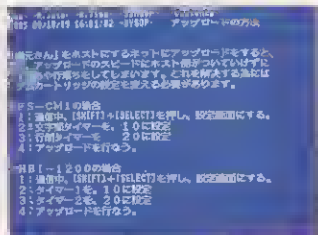
MENU



- [B] 露天風呂(BBS)
 - [M] お手紙(MAIL)
 - [H] ご案内(HELP)
 - [U] 宿帳(UTILITY)
 - [I] いらっしやいませ(INFO.)
 - [E] お会計(EXIT)
- [1] 男湯・女湯
 - [2] 網元さんご意見箱
 - [3] 網元さん組合
 - [4] 遊技場
 - [5] 湯の町エレジー
 - [6] 番頭日記

1 男湯・女湯

メインメニューで露天風呂(BBS)を選ぶと、BBSのメニューが表示される。ここは、男湯・女湯。つまり、混浴というわけね。男も女ものんびり温泉に浸かって、裸のコミュニケーションとやらを楽しみましょう。

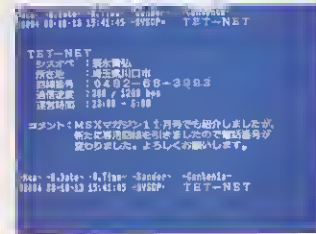


2 網元さんご意見箱

網元さんに関する質問や感想、こーしたらもっと使いやすくなるんじゃないの、といった意見や改造法まで、何でも書いてちょうだい。これから網元さんでネットを開局しようって人には参考になると思うよ。

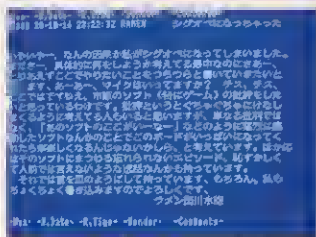
3 網元さん組合

全国の網元さんを使ったネットを紹介しています。自分でネットを開局した人はぜひ、シスオペまでメールで知らせてください。網元さんの輪を広げて、ゆくゆくはネットどうしの交流もはかっていきたいね。



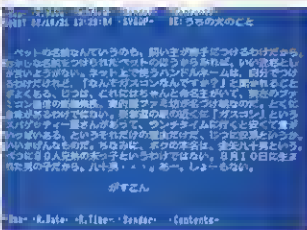
4 遊技場

温泉宿といったら、ほらっ、卓球台とか、大昔のアーケードマシンが置いてあったりするでしょ。このゲームは面白いとか、あれはクソゲーだとか、ゲームの話題はここだね。ラーメン田川がシングオペを務めます。



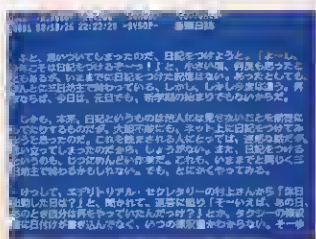
5 湯の町エレジー

いったい何のコーナーだか、わからないと思うけど、ここは、会員制のあやしげなバーなのだ。あまりにアブナイ話題ばかりなので、雑誌には紹介できないくらい。会員制なのでゲストは書き込みできません。



6 番頭日誌

シスオペ、ガスコン金矢の赤裸々な日常生活を綴る日記なのだ。迷惑な話だが、これを読めばガスコン金矢のことは、いつ何をしたかまで、すべてわかる。そんなこと知りたくないって? いいじゃないの!



PRESENT

ネット大好きな老若男女に贈るプレゼントコーナーなのだ。あのアスキーネットMSXを無料で3時間、体験できるリザーブキットと全国BBSガイド'88年度版をプレゼント。

アスキーネットを無料で3時間利用できる
アスキーネット・リザーブキット..... **100名**



リザーブキットというのは、アスキーネットMSXを無料で3時間利用できるIDカードとアスキーネットガイド、入会申し込み書がセットになっているもの。3時間の無料アクセスの後、正式に入会申し込みをすれば、基本的にそのIDを入会後も利用することができる。100名様にプレゼント!

応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部 ネットワーク係

全国 網元さん組合

■EARTHIAN NET

きががついよMY BOY、みんな愛のせいね、下駄箱の怪事件など、ヘンなタイトルのボードが7つもある。ちょっと風変わりなネット。

所在地.....静岡県田方郡
シスオペ.....藤岡利昭
回線番号.....0559-78-9879
通信速度.....300/1200bps
運営時間.....23:00~7:00

■TOC-NET

TOC-NETでは、新しいボードのシングオペさんを募集中。我こそはと思う人はどしどしシスオペさんにメールで申し込んじゃおう!

所在地.....奈良県奈良市
シスオペ.....徳田直規
回線番号.....0742-33-9622
通信速度.....300/1200bps
運営時間.....22:00~7:00

■TTT-NET

MAEBASHI CITYというボードがある。スパゲッティはボボットという店がうまいとか、超ローカルな話題で飛び交っていて面白い。

所在地.....群馬県前橋市
シスオペ.....清水 健
回線番号.....0272-23-8223
通信速度.....300/1200bps
運営時間.....22:30~6:30

営業中

お湯ネット

■運営時間 **19:00~21:00**
(土曜、日曜、祝祭日はお休み)
■回線番号 **03-486-1824**

全国165局メニューマップ付き完全ガイド
全国BBSガイド'88..... **10名**



北は北海道、南は沖縄まで全国163局のネットワークを網羅したBBSガイド'88年版だ。回線番号はもちろんのこと、通信手順や入会方法にいたるまで詳しく紹介。さらに、メニューマップまで載っているの、たいへん便利な本だ。この本を10名様にプレゼント!



INFORMATION



AV

CDだってお外に出たい

今年の2月に発売された8センチCD。いわばCDのシングル版ともいべき存在なんだけど、これが売れに売れちゃっているのだ。半年の間にタイトル数は約2,000を数え、生産量でもCD全体の約3割に到達。これは、ひとえにヤング層の圧倒的な支持によるもの

なのだとか。

そこで、8センチCDが外で聴けちゃう『CDウォークマンD-82』をご紹介します。もちろんソニー(株)からの発売。バッテリー込みの本体重量がわずかに330グラムと軽量のため、さっそうと持ち運べるのです。おまけに曲の頭出し、サーチ、1曲リピート、全曲リピートなどなど、小型ながら機能もバッテリー充実なのだ。本体をカバンに入れても操作が可能なりモコン用のジャックもついてるぞ。イヤホンを外で聴ける時代が到来したんだね。



■色は黒と白。価格は22,000円。㊤ソニー ㊦03-448-3311

GOODS

コピーサウンドが楽しめます

最近のキーボード楽器っていろんな機能がついてるよね。覚え込ませた音とか声とかを忠実に再現したり、その音でメロディーを奏でたり。で、この『メロリー』はオモチャとしてのおもしろさに着目したすぐれもの楽器玩具なのです。

自動演奏機能はもちろんのこと、256音までの長さの曲を記憶して、再生できちゃう。コピーした音で

自動演奏させるとき、エコーやループといった効果的な機能を駆使すれば、いっそう盛り上がることうけあいなのです。コピー音のほか、ピアノ、フルート、マリンバが内蔵され、同時に発生できる音数は2音。

自分の声をサンプリングして、ゲームミュージックでも奏でてみてはいかがでしょう。



■色はピンク1色。価格は8,500円。㊤株式会社河合楽器製作所 ㊦0534-57-1287

GOODS

漢字に自信ありますか？

漢字って読むのはけっこう簡単なんだけど、書くとなんとかかなり苦しんじゃったりするものだ。そばに辞書がなかったりした場合、漢字を断念してひらがなにしちゃうこともたびたび。そんなキミにぜひともご紹介したいのが、セイコー電子工業(株)から新発売された『カード漢字便覧DF360漢字』。

このカード、語句の読みをローマ字入力して変換キーを押すと漢字表記を教えてくれちゃうのだ。漢字だけじゃなくて、送りがないを含む語句もOK。同音異義語も簡単に調べられるし、順送り、逆送りの検索もできます。そのうえ、8桁までの四則演算が可能な計算機能つき。頭がいいね。

重さはたったの37グラムだから、ポケットにいれてどこへでも持ちこべちゃうわけだ。

でも、こんなカードを持ったら『近ごろの若いモンは……』ってお説教されちゃうかもしれないね。



■定価は7,500円。㊤セイコー電子工業 ㊦03-638-5229

冬の必要アイテムだね

寒さもいよいよ本番だけど、セーターの毛玉に苦労してませんか。ちかごろ電動の毛玉取り器がはやってるけど、このたび(株)服部セイコーから、キャラクターの毛玉カットが発売されました。毛糸玉にじゃれつく猫を形どった『ニャンとる』と、あいきょう満点の雪だるまの『スノーウィー』がそれ。貯金箱かと見間違えそうなその

キュートなボディに秘められたパワーで、につつき毛玉どもを退治してくれちゃうのだ。うーん、たのしいぞ。もちろん、安全面はバッチリ。

これさえあれば、冬じゅうツルツルのセーターが着られるね。

色はニャンとるがピンクとグリーンの2色。スノーウィーがピンクとグレーの2色。



■価格は1,800円。(単3乾電池2本つき)㊤株式会社服部セイコー ㊦03-563-2111

GOODS

受話器を置く手が震えます



■自分で線を増やすのも手だ。50度数で1,000円。(株)フォトン ☎03-341-2231

テレカって20枚や30枚ぐらい持っている人なんかザラにいて、みんな飽きてきちゃった感じがする。でも、(株)フォトンから発売さ

れた『占いテレフォンカード』はあなたを絶対に飽きさせません。

このカード、カードに書いてあるあみだくじを、通話終了時に打ち込まれる使用度数を示すパンチ穴の位置からスタートさせて、運勢を占ってしまおうというもの。

恋愛、商売繁盛、合格祈願、おみくじの4シリーズあるんだけど、恋愛の占い結果はけっこうシビアなんだ。「逃げられる」なんて出ちゃった時には泣くしかないネ。

WATCH

究極の使い捨てだあー



■価格は480円。(株)ソニー・クリエイティブプロダクツ ☎03-237-5503

世はまさに使い捨て時代。

フィルム内蔵の使い捨てカメラなんて、うっかりカメラを忘れて

行楽地に来ちゃったときの救いの神としての不動の地位を築いたし。

そんな折、(株)ソニー・クリエイティブプロダクツから、紙製の使い捨てウォッチ『GOTTA WATCH』が新発売。

紙と言っても厚いから丈夫だし、時計もデジタルでしっかり動いてくれる本格派なのだ。デザインはジェリービーンズから、ビキニ姿の女の子まで、とバラエティー豊かな24種類。うっ、私もほしっ。

GAME

インディアン嘘つかない?

ハッキリと駆け引きで勝負を楽しんじゃうパフォーマンスカードゲーム『インディアンフェイス』が(株)バンダイから発売されたよ。

ヘアバンドと羽根でインディアンに扮装して、順番にカードをひいていき、ひいたカードの数字が相手にだけ見えるようにヘアバンドにはさんで、その数字の大きさを競うというもの。

全員がカードをはさ

んだ時点で、各々が賭 ■定価1,600円。お手ごろだ。(株)ヨネザワ ☎03-861-6361

け金を決めるんだけど、その際、自分のカードの数字がいくつなのかを、相手の顔色をうかがって検討するところがミソなわけだ。

つまり、嘘つきが得するゲームというわけなのさ。



曲芸のノリで楽しんじゃえ

テレビなんかでよくやってる、シャンペングラスを積み重ねて記録を伸ばしていくあの「芸当」が、(株)バンダイからゲームになって発売されたんだ。

その名も『グラッシュ』。

ミニシャンペングラスとトレイのパーツを上へ上へ、横へ横へと積み重ねていって、グラスをくずしちゃった人の負け、というわけ。

数10個のグラスが瞬時にしてくずれ落ちる様は、限りなく気持ちがいいのだ。若いくせにストレスがたまって人には、いいかもね。



■買い足して数を増やせるのだ。価格は1,850円。(株)バンダイ ☎03-842-5151

でも、一人でやるのは暗いぞ。

グラスはプラスチック製なので落ちて割れないから、ご安心を。

TOKYO DISNEYLAND

大晦日はオールナイトで

12月は寒いけど、暖かかったりもする。師走とかいって、先生が走ってたりしても(古い言いまわし)、やっぱりのんびりできる瞬間がある。クリスマスとか大晦日とか、暖かい日があるでしょ? いろいろと。

さて東京ディズニーランドでは、5周年記念スペシャルイベントとして、1988年12月31日土曜日の夜9時より、明けて1989年1月1日日曜日の朝8時まで、オールナイトで「ニューイヤーズ・イブ・パー



■シンデレラ城がライトにくっきりと。

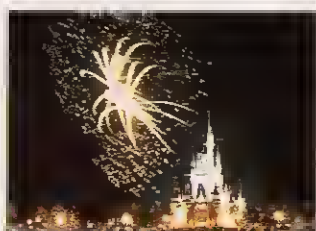
ティー」を催します。年の移り変わりを、ミッキーやミニやドナルドダックとともに、過ごしてみようじゃありませんか、という企画。

パーク内の各エリアで行なわれ

る「エリアショー」、そして「レストランステージショー」。年が変わる瞬間を全員で体感するための、「カウントダウンセレモニー」。そして、光のフロートの大パレード「東京ディズニーランドエレクトリカルパレード」。

それらのイベントはもちろん、夜を徹して東京ディズニーランドは私たちとお付き合いしてくれるわけです。1988年もいろいろありました。そのしめくくりと、新年のスタートを、日ごろの環境から離れた夢の世界で迎える、なんて、いいよねー絶対に。真夜中の

ベイエリアはちょっと寒いので、せいぜい暖かい服装をして、気の合うお友だちとかガールフレンドとか、ねえ、いいんじゃないでしょうか? ガールフレンドいないのかあ? MSXユーザーは明かるく楽しくないやあいかんぞー。



■そして花火。オールナイトハーディー。

ファルコム・スペシャルBOX'89



★ 8センチCD 6枚組で7,800円。
 〓 キングレコード 〓 03-945-2111

先月号でお知らせした『ファルコム・スペシャルBOX'89』がいよいよ12月5日に発売されました。

このスペシャルBOX、日本ファルコムがゲームソフトメーカーとしては初めて、レコードレーベルを発足した記念の特別企画なのだ。

マンハッタン・ジャズ・クインテットのデビッド・マッシュューズ、ジョージ・ヤングなどの豪華な面々が、ファルコムご自慢の『ザナドゥ』『イース』といったゲームミュージックを、心をこめて演奏しております。豪華な特典もいっぱいついてるから、お買い得だよ。



千倉真理の

映画も大好き!

おまちとおさま! お正月映画でもあり、クリスマス映画にもなりえてしまう、話題騒然の『ロジャー・ラビット』から、ごしようかいしたいと思います。

1947年のハリウッドが舞台。撮影場の近くにある、漫画映画の登場人物=トウーンたちの住むトウーンタウンではミッキーマウスやドナルド・ダックなどビッグスターから、ベティさん

のような往年のスターまでみんなそろって映画に出演するとあって大変な盛り上がり! ダンボまで空を飛び回っている始末。

主演は、うさぎのロジャー。しかし、彼の妻、官能的でポインのジェシカが浮気しているかもしれない……というウワサで、撮影にも身がはいらないこのごろ。

ストーリーはこんなふうに始まるのですが、なんととっても、実

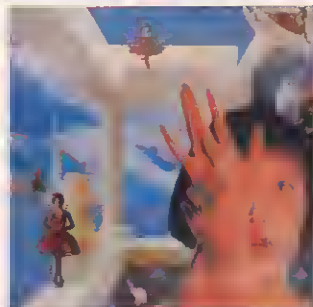
写とアニメの交わりかたが完璧! さすがディズニーとスピルバーグが手を組んだからこそ出来た作品です。

彼女をデートに誘っても成功まじがいなです。



★他にも、白雪姫と7人の小人や、三匹の小猪、ピノキオやウッドベッカーと会えます。ただいま、全国公開中!

ユーミンのニューアルバム



★ 価格LP、カセット2,800円、CD3,200円。
 〓 東芝EMI

松任谷由美のNew Albumが11月26日に発売された。タイトルは『Delight Slight Light KISS』。"舌を入れないキッス"とちょっぴり刺激的かもしれない意味のこのアルバムは、男女の淡い恋を描いたもの。ユーミンならではの世界が広がっているんだ。いつものよ、に、ね。

曲目は『リフレインが叫んでる』など全部で10曲。フジテレビ系で放映されている『オレたちひょうきん族』のエンディングテーマ、『恋はNo-return』も収録されているから、聞いたことがある人も多いんじゃないかな。

ユーミン自身が今回の10曲の中で一番お気に入りの詞だというのが『とこしえにGood Night(夜明けの色)』。ぼやけた夜景を見ていると、2人の不安定な関係に思えてきて、ただ不安で……。そんな詞がブルース調のメロディーにうまく溶けこんでいる。

ところで今回のテーマは"純愛"。さまざまな愛の形がある中で、いまどきハヤラナイものかもしれない。それをユーミン風の味付けで、タッブリと泣かせてくれます。

ニューヨークのブロードウェイでも、人気を集めている『ロジャー・ラビット』と、おなじみの『怪盗ルビイ』!

そして、もう1本はただいま絶賛公開中の『怪盗ルビイ』です。宣伝も行き届いているようなので、改めて紹介することもないのですが、やっぱり好きだったから、伝えたい!

根はまじめなはずの真田広之さんが、かわいくずっこけて、憎めません。キョンキョンも自然でよいし、なんといっても監督の和田誠さん、『麻雀放浪記』とはひとあじもふたあじもちがう、お洒落な香りをただよわせてくれています。

あんなふうに、自分の世界がいろいろと作れたら楽しいでしょうねー。現場のにぎわいも聞こえてくるような、日本映画には珍しくの



★これくらいスキマだらけの男の入っていい……最近、好みが変わってしまったみたいです。全国公開中!

びのびした作品でした。キウィフルーツと生クリームがたっぷり入ったクレープをかじったような映画です。

ただ、ルビイのような、すてきなマンションでの1人暮らしにもあこがれますが、「きっと、家賃って20万円くらいだろうね……。」と、ささやいてしまう自分が哀しい。

GOODS

ザ・スノウマン

冬もいよいよ本番ですが、雪だるまのキャラクター商品をご紹介しましょう。

ソニー・クリエイティブプロダクツから新発売の『ザ・スノウマン』シリーズが



●同社ソニー・クリエイティブプロダクツ ☎03-237-5503

それ。この雪だるま、生意気にも、雪だるまだね。首にはマフラーを巻き、頭にはやかんではなくって帽子をかぶっているのだ。おちゃめでキュートな

価格は日記帳(写真左)が700円、カンペンケース(同右上)が400円、筆記具セット(同右下)が1,000円。

アルバイト募集のお知らせ

ありがたいことに、当Mマガ編集部は猫の手も借りたいほどの忙しさなのです。そんなわけで、このたび私どもと一緒にMマガを作ってくれるアルバイトさんをお募集!

まっ、平たく言えば「MSX好きな人この指とまれ」って感じなのね。とにかくにも、MSXへの思い入れだけは誰にも負けないぞ、っていう人が一番! それに整理整頓力得

意な人も大歓迎なんだ。どうしてもなのは、推して知るべしね。

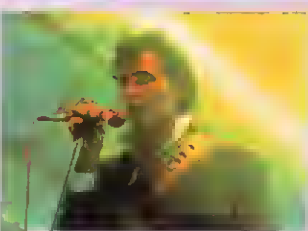
仕事の内容はゲーマー、編集補佐といったところ。応募してくれる人は写真を添付した履歴書を下記へ郵送してください。お待ちしております。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部



VIDEO

バカルー・バンザイ 8次元ギャラクシー



これが日本でリリースされる日を、待ってたんだよね! SFファンにとっては、まさに「ウワサ」のカルトムービーって存在なのだ。

まずノリが軽い。よくいうアニメ感覚とは、この作品のことをさす。それに設定がユニーク。日本人バンザイ博士の忘れがたみ、天才的脳外科医にして大人気のロック歌手バカルーが、彼率いるその名も「香港騎士団」という仲間と8次元(!?)世界にいる悪人エイリアンを退治するわけ。このコートームケーさ! バカルーをやっつけようとするマッドサイエンティス

トも、典型的な姿で登場していて、まんまコミックブック(日本のじゃなくてアメリカのね)を読んでいる感じ。

主人公のバカルーをピーター・ロポコップ・ウエラー、その相棒にジェフ、ザ・フライゴールドブラムとキャスティングもツウ好みだ。早く続編を作ってほしいなあ。



●発売元/販売元
CBS/FOXビデオ
●12月16日発売/103分/16,800円

アメリカン・パロディーシアター



無意味なギャグが20コもつまったナンセンス映画の極めつきがこれ。と書くともうバカにきいてるよ

一にとられるかもしれないけど、何せ「20」もつまっているんだから、決してバカにしないでください。私はマジメに、この映画に入れ込んでいるのです。

最初の、先がミエミエ(わかりすぎて大笑い)のギャグにはじまり、'50年代SF映画の特徴をしっかりとらえた『月世界のアマゾネス』、誰

でも考えつくけど当たり前すぎてやらなかった『透明人間ジュニア』など、使いふるされたギャグを、何のてらいもなくやっちゃうところが、大笑い。やっぱりジョン・ランディスとジョー・ダンテってフツーじゃないよナー、を痛感!

●発売元/CIC・ビクタービデオ
販売元/日本エイ・ブイ・シー
●12月16日発売/85分/15,800円



まごころを君に



某歌手の歌がこのSF小説をイメージしているとかで再び注目をあびているダニエル・キースの『アルジャーノンに花束を』を映画化したのがこの作品。33歳の精神薄弱者が脳外科手術を受け、天才に変身。しかし……というお話。

「アルジャーノン」というのは同じ脳手術を施された実験ネズミの名前で、原作では主人公チャーリーが死んでしまったアルの墓にいつも花をそなえるという設定。映

画ではこの部分がないが、そのほかはわりと忠実。特にチャーリーに扮したクリフ・ロバートソンが精神薄弱から天才への変身のみごとに演じアカデミー賞を受賞。世の中無知のほうがかうまくいくのかな、という気にさせる皮肉な作品。

●発売/販売元
クラウンレコード
●12月25日発売/106分/14,800円



EVENT

アスキー・パソコン神社

お正月恒例のアスキー・パソコン神社が'89年も1月の5～7日に開かれるよ。時間は10時から17時までの7時間。会場はもちろん小社ビル。ということは、花の東京の下真ん中、青山なのだ。お正月に東京へ遊びに来る人は、足を運んでも絶対に損はさせません。

お正月らしい絵馬やおみくじのコーナー、七福神参拝ラリーをはじめ、新作ゲームコーナー、大ジャンク市など盛り沢山の内容。場所は東京都港区南青山6-12-1大に堂ビルの2階と8階。営団地下鉄、表参道駅から徒歩約10分です。☎(株)アスキー ☎03-486-4519

BOOK

泉麻人のコラム缶



■(株)マガジンハウス
☎03-545-7130

雑誌やテレビにひっぱりだこのコラムニスト泉麻人。彼の傑作コラムを集めた本が(株)マガジンハウスから発売されました。

彼の抜群の記憶力はテレビでもおなじみだけど、この本でも小気味よく発揮されているのだ。幼いころ彼が好きだったお菓子、キャラクター、テレビ番組などなど。また、芸能人批評もなかなか味わいがある。読みながら思わずうなずいてしまう一冊。1,000円です。

VIDEO

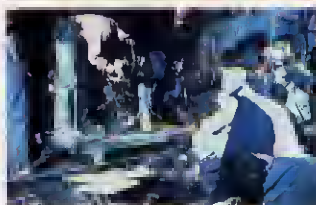
GAME EXPRESS V2『MSXのすべて』

MSXソフトの情報を満載したビデオマガジン『スーパーゲーム・エクスプレス MSXのすべて』が(株)双葉社より新発売されるのだ。このビデオ、すでに発売されているゲームだけでなく、これから発売されるゲームもしっかりご披露してくれちゃうというサービスぶり。

『R-TYPE』、『フィードバック』、『死霊戦線2』などの超話題作が目白押しだよ。おまけに収録数は実に100タイトル。これで2,980円はぜったいに安いよね。

全国の書店、コンビニエンス店にて12月12日に発売予定。ちなみにVHSで90分です。☎(株)双葉社 ☎03-268-5111

ドラゴンクエスト ファンタジアビデオ



■(株)CBS・ソニーグループ ☎03-266-5834
あのドラクエがついにビデオになってしまった。しかもアニメじ

やなくて実写なのだ。つまり実際に俳優さんが演技してるってこと。ゲームのRPG世界をそのまま忠実に再現するように試みられているので、観る人ががっかりさせません。そして音楽は、もちろんすぎやまこういち作曲による交響組曲『ドラゴンクエスト』。価格はベータ、VHSともに4,800円。

NEWS

デジタル・ビデオ・プレス創刊



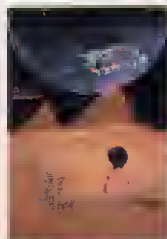
■(株)ポニーキャニオン ☎03-221-3151

レンタルビデオといえば1泊2日でいくらってな具合にお金を支払うもの。ところがどこい、無料でビデオを貸してくれるありがたー

い『デジタル・ビデオ・プレス』が(株)ポニーキャニオンから創刊されちゃったのだ。各ゲームメーカーのアーケードゲーム、パソコンソフトの最新情報に加え、映画情報、レコード情報も満載。タダなのにバラエティー豊かなビデオに仕上がっている。全国の特定レコード店、ビデオ店で貸し出し中。

NEWS

第2回YMS学生論文大賞



■意欲にみちた作品を期待しているとのこと。

医療機器メーカーの横河メディカルシステム(株)は全国の大学生を対象に『YMS学生論文大賞』を実施し、論文を募集し

ます。このコンクールは去年から始められたもので、今年は『21世紀』『ハイテクノロジーと医療』『臓器移植』の3つのテーマのなかから1つを選択(タイトルは自由)。応募資格は短大、大学、大学院に在学中の方。締め切りは12月20日。応募規定、方法など詳しくは同社広報課 ☎0425-37-3001まで。

EVENT

グラディウス★ファンタジア

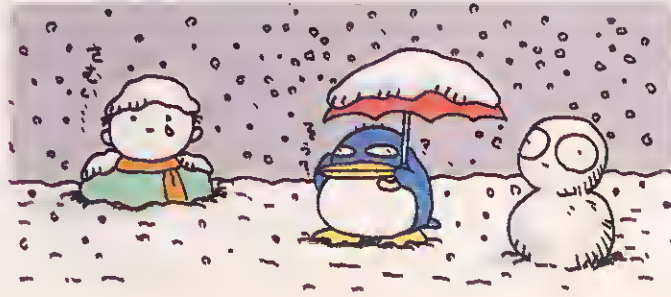


■出かける前に、お問い合わせください。アポロン音楽工業(株) ☎03-353-0191

アポロン音楽工業(株)は、グラディウス・シリーズの迫力サウン

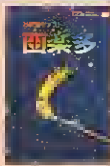
ドをクラシックにアレンジした『組曲グラディウス★ファンタジア』をこのたび発売しました。そこで、これを記念してグラ・ファンのために東京でイベントを実施する予定とのことです。

コナミから発売された最新アニメの試写会、最新ゲームの発表会、パネル展、プレゼント抽選会などもりだくさんの内容なのです。ライブステージもあるかも。12月24日、池袋サンシャイン噴水広場を予定。詳しくは問い合わせね。



PRESENT

お絵描きソフト画楽多



和知電子機器(株)から、スピーディなお絵描きソフト『画楽多』を5名の方にプレゼント。

このソフト、マウスの動きにすばやく反応して円でも線でも描いてくれるのだ。正確な図形作成もバッチリだし、はがきやカード作りに最適なソフトなのです。

交響曲イースのCD



人気者イースの交響曲(CD版)をキングレコード(株)から6名の方にプ

レゼントだよ。フル・オーケストラ・サウンドでイースの美しい旋律を堪能したい人は、ぜひとも応募してちょうだいね。

イースⅡとザナドゥのテレカ



同じくキングレコード(株)からイースⅡとザナド

ゥのテレフォンカードをそれぞれ3名様にプレゼント。どちらも抜群のデザインで迷っちゃうね。タイトルの別を必ず明記してください。

◆プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

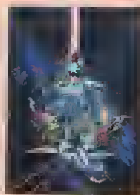
スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部

インフォメーション プレゼント係 ○○希望

寒い冬を乗り切るために何をもらうべきか。ない知恵しぼって(?)考えましょう。締め切りは1月9日。おくれなでね。

イメージファイトのポスター



ゲーセンでおなじみの『イメージファイト』のポスターをアイレム販売(株)から5名様にプ

レゼント。SFシューティングゲームとして大人気のこのゲーム、ゲーセンではまっちゃった人もいるはずだね。その壮大なゲームの雰囲気そのままだポスターになっているから、もらわにゃソンソン。

ソニーのジャンパー



ソニー(株)からなんとジャンパーを3名様にプレゼントなのだ。この季節にこのプレゼント。この心づかいがひじょうにウレシイ。

ってことで、これはなにがなんでも当たりたいでしょ?

♡ごめんなさい

※先月号(12月号)のMSX NEW SOFTの28ページの記事のなかで、『ぺんぎんくんWARS2』が2DD版、との記載がありますが、これはROM版の誤りでした。ここに提出させていただきます。

また、同じく12月号の特集MSX2+なんでも情報の151ページに載っている回路図に一部誤りがありました。誤りを修正した回路図を本号(1月

号)のハードウェア事始の147ページに掲載しておりますので、そちらの回路図を参考にして作業を進めてください。

読者のみなさま及び関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、MSXマガジン編集部では読者のみなさまからのご意見、ご感想をお待ちしております。記事の内容についてはもちろんのこと、MSXに関するご意見もドンドンお寄せください。

クリスマスプレゼントで大感謝恩御礼号



ファミコン通信

25号

絶賛発売中

特別定価 380円

新年1・2合併号は
12月23日発売

■特別付録

①ファミスタ'88完全選手データブック

②年末ソフトオールカタログ

■とじ込みスペシャル

ファイナルファンタジー特大マップ

■最新ゲーム徹底解剖
ファイナルファンタジーⅡ
グラディウス2/半熟英雄
忍者龍剣伝/バチ夫くん2

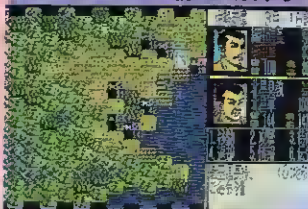
スーパーファミコン
発表!!

ハードウェア論文募集(豪華な懸賞つき)

LOGiN

年に一度のクリスマス。いくつになっても、クリスマスプレゼントが欲しい。サンタクロースさん、

最新ゲーム徹底解剖



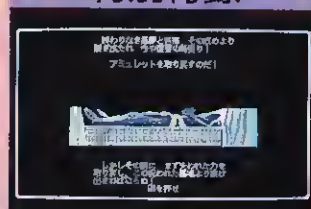
信長の野望
戦国群雄伝

12月16日号

発売中 特価 460円

どーかおねがいですから、ポルシェか、マンション、それがだめなら、ほくにX68000をください。アメン。

特別付録



ウィザードリィ
モンスター召喚の手引き

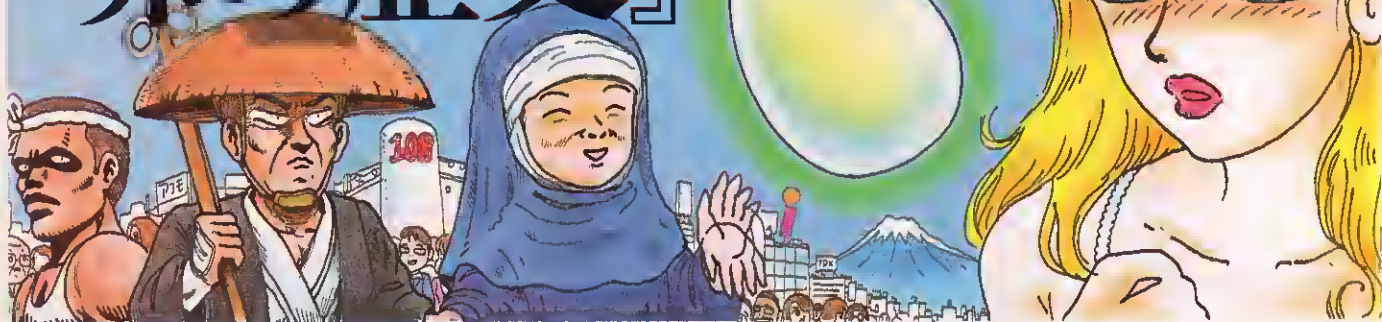
今月も引続き、6ページなのだあ

みなぎる
眠気!!!!

MSX通信

新年特別ドキュメント

『卵の歴史』



人はなぜ卵を食べるのか？ 人はなぜよからめことを考えるのか？ そんなテーマにまっこうから取り組んだ意欲大作品。

あの人、
どこに？

「おい、おいおい、おい」と、孝夫は、居間から台所に向かって、無意識のうちに叫んでいた。本来なら、結婚4年目の女房である、多希子が流しに向かって、包丁とまな板でトントントン、そんな感じで活動しているはずであった。が、その、女房は、女房は、なぜか、いない。

いや、なぜかではない。ちゃんとした理由をもって、いなくなっ

たのだ。それは、3週間くらい前のことであった。孝夫がゆで卵をミルクパンで2個つくっていたときの、出来事であった。

「あなた、わたしにも、ゆで卵く

ださいますか？」

「いいけど」

「じゃあ、くださいね」

と、孝夫のゆで卵をねだったところから、すべては始まる。

あっちっちな感じで、ゆで卵を取り出した孝夫のかたわらで、多希子は卵が冷めるのを、待っていた。そして、孝夫に言った。

「あなた、どうやっておたべになりますの？」

「そうさなあ、ケチャップかな、やはり」

「なんて、おげれつなんで、ござ一ましょ。私なぞは、アジシオで

しか、いただきますことよ、幼少のみぎりから」

「ふーん、そうなの、そんなこと、ちーとも知らなかったわい、この4年間。ふーん」

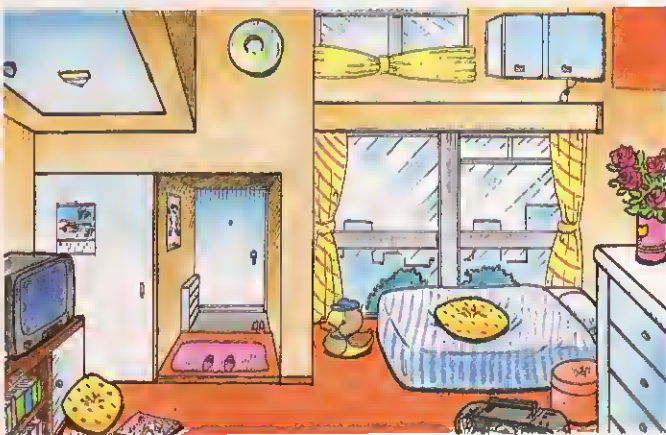
「そうございますか。ま、よございます。とりあえず、アジシオ取っていただけですか？」

「アジシオないよ、そんなもう。

普通の塩にハイミーを混ぜたんじやあ、だめなのかい？」

「そんなの、だめよ。じゃあ、私ちょっと買ってくるわね」

と、それっきりなのであった。例えば、預金通帳と実印と株券を持っていったことに、孝夫は疑問をもつべきであった。しかし、多希子はどこへ？



★マンションの一室。エッシャーのだまし絵調に桜玉吉先生が挑戦！

悲しみを、 ジャンプ

多希子は、その“行動”の前日、テレビの人気番組『笑点』を見ていて、感じていたのである。

「なぜ、私は、林家喜久蔵師匠の回答のように、日常から逸脱した考え方が持てないのかしら？ それは私が箱入り娘、メイデン・イン・ボックスだったからかしら？ そうなんだわ。悲しいわ」

そのとき、テレビの中では……

「じゃ、山田くん、ちょっとみなさんに、鍋と、おはし、持ってきてください。いや、もうほんとに寒い季節になってきましたね。そんな季節にゃあやっぱり鍋物がー

番と思いますが、そこでね、みなさんには、新しい鍋物を考えてみてもらいたい。私は、こうこうこういうものをいれます、って言ってください。すると、私が『ほう、それはなんて鍋ですか？』と聞きますので、お、歌丸さん、早い」「はい。私は政治家ですが、うちでは、かぶ、と、彩りにコスモスを入れるんですよ」

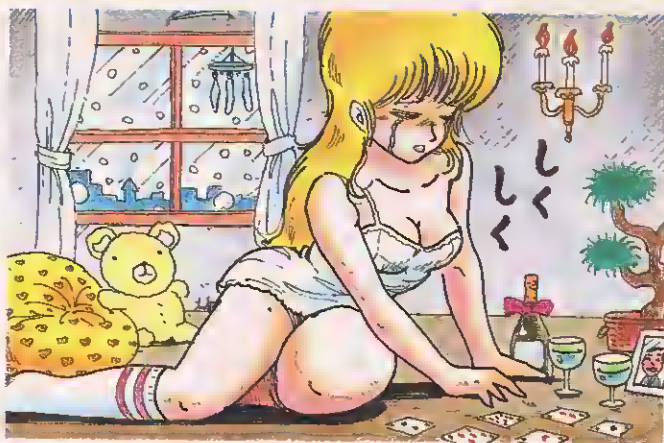
「ほう、なんて鍋なの？」

「いわずとしれた、けんちん汁です、けんちん汁」

「ほー、”けんちん”と”献金”ね、なるほど、うまい。山田くん1枚」

多希子は、いつも笑点を見ながら思う。歌丸師匠は、いつも安心して見ていられるので、いいわあ。でも……たまには、不安定な回答もほしいわねえ……。ぜいたくなのかしら？ 私は。私って、いったいなんなの？ 女？ 奥さん？ 女性？ それとも……。

笑点を見ながら、こんなことを



★なぜか下着のまま悲しむ女性。そんなエロチックなシーンに桜玉吉先生が挑戦！

考える女性もめずらしいが、とりあえずは、そう考えてしまった人間がひとり、そこにいたのである。「私、ちょっと、殻を破ってみようかしら。背伸び、してみようかしら。どうなるか、わからないけども。それも、人生かもしれないわね、きっと」

とか、なんとか、ちらりちらりと、考えたものの、それから30秒

ほどあとには、人間とは便利な生き物であるという実践を地で行くように、深い考えは奥深く沈んでいって、単に笑点を楽しむ市民になっていたのである。

普通なら、それで終わる。が、彼女の深層心理には、その思考パターンが脈脈といきづいてしまっていたのである。あぶない！ 多希子！ どうなる多希子？

地球の危機 そして……

そして、多希子は、ほとんど無意識のうちに、孝夫との卵の話題から、発作的な行動に走った。これはもうほとんど、『ホットロック』のアフガニスタンバナナスタン効果である(すいません、作者が映画ファンなもので、マニアックな比喻を使ってしまうました。要は、潜在意識催眠効果とか、そういうこととかを、表現したかったわけで、ごんざります)。

さて、家を飛び出た多希子であるが、どうしたらいいのかしら。悲しいかな、冷静になればなるほど、自分の行動に否定的になる。「私って、やっぱり飛べない女な

のねえ」

家に帰ってしまおうかとも考えたが、それじゃあんまりにも、おもしろくない。じゃ、アジシオを香港まで買いにいってみようかしら。それなら、うそをついたことにもならないし、必要なアイテムも手にはいることになる。

「海外って、行ったことなかったから、ちょうどいいわね。そうしましょ。あと何年かで、中国に返還されるらしいし。あ、返還の問題は直接は関係ないわね」

多希子は、旅行代理店に足を運んだ。

孝夫は、待っていた。彼には、待つことしか残されていなかった。「ま、アジシオ買いに、どっか行ってんだらうなあ。卵はくっちゃってもいいよなあ。うだうだ待っててもしかたがないので、寝よ」

意外にも、双方とも、新しい自分の生活を素直に受け止めて、決して悲観的ではない新しい生活を始めた。

さて、孝夫と多希子が、それぞれ新しい生活を始めたころ、木星の衛星「ガリレオ」上では、地球侵略をねらうスミトロン星人の秘密基地が完成しようとしていた。

「 =……」

彼らは植民星を築くべく、巨大空母を発進させた。

「ぐわおおおおお、キューーンとかーん！」。巨大空母は、その発進に失敗し、大爆発をおこし、秘

密基地は壊滅した。

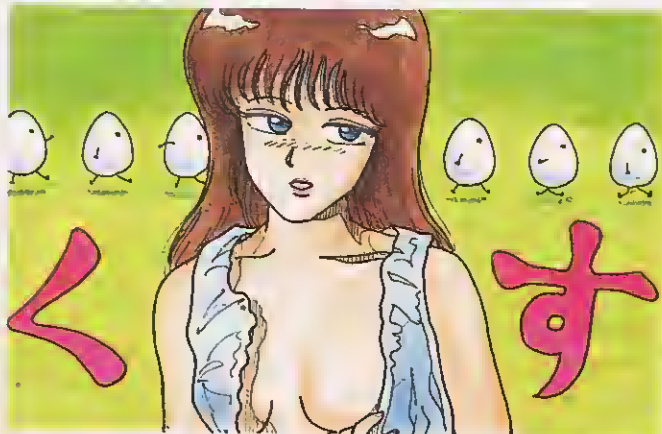
3週間と3日して、多希子は帰ってきた。アジシオとグッチのバッグと、ローレックスの腕時計が鞆につまっていた。

「はい、あなた、おみやげ」

「いいのに、こんなことして」

それから、以前とまったく同じふたりの生活が始まった。

こんな丸い生活が、現代人の理想では、なかるうか？



★そして彼女は…… そんなイメージショットに桜玉吉先生が挑戦！

いよいよいよいよ 朝から回文大作戦

おお、このコーナーも、取材構成だぜ！ やっぱりたまには、外に出ないといけないよな。いつも閉じこもっていると、あかんわい。

回文博士と異名をとる美濃ちゃん、ああ、ちと親しく呼びすぎちゃったかな？ とにかく美濃博士の女性関係が発覚！ その乱れた性の……ちがうちがう、そういうことじゃ、なくて、美濃博士のブレーン的集団を、今回はご紹介することに、しよう。

なんと、その集団は、女性の構



松原敬子さん

■肌のきれいな人で、年収500万円以上の人が好きだという、行動派ギャル。

成員によって、成立している。東京六本木にお店がある、とってもトレンドーな生地屋さん『NUNO』にお勤めになられる、お笑い3人組、あやや失礼、美女3人組、名付けて“回文シスターズ”のみなさんのご紹介だ！

まず、その首領格の、松原さん。大学で美濃博士と大重ちゃんと、ともに勉強をしてしまったという、運のない人だ(?)。回文に喜びをとても感じてしまう、現代っ子。弟さんが家を継いでしまうとっばら噂の産婦人科の次女さん。

続いて、小林1号さん。年齢不詳。しかし、大東亜戦争をご存じとか。ワギャー、うそうそ。小林1号さんは、回文も得意だが、詭弁術にも長けていて、M通の取材陣は常にけむにまかれていた。

そして、最後に、小林2号さん。



「浦和でわらう」という回文にひかれて、回文界に入会したかわり種。その後、「イタリアでやりたい」などに出会い、その回文熱は加速度を増す。もち肌の手入れには、人一倍気を使っているという、さわやかギャルとのこと。

Mマガでは、この美女3人組と業務提携を締結し、「お姉さんが回文を教えてあげるの会」を発足させ、若い回文人口をふやしていくため、その育成にお力添えいただけると、そういうことになっております。はっはっはっは。どうだ

小林田加さん(1号)
■いつも回文のことを考えてしま
う彼女の得意技は詭弁術。



小林浩子さん(2号)
■めざせ電撃玉のこし！ が生
の目標というソアラ好きの彼女。

い、キミ、キミも履歴書をM通編集部に送って、チャレンジしてみないかい？ そういうこと。

さて、回文作品であるが、当然ながら、3人組さんに、考えていただきます。英語で作ってくれましたよ。

「Rats live on no evil star」これは、小林1号さんと2号さんが合体して作った作品だ。また、小作品だが「ぼく、小久保」という心温まる回文を教えてください。

いやあ、そんなところですよ、今回は。じゃ、回文に幸あれ！

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

アシトリス

こんなに、痛快なアクションパズルゲームは、見たことがないぜ！ その名は『アシトリス』だ。漢字で書くと、足と・りす、だ。トリスと聞くと、ちよいとお年をめしたオートサンがたには、懐かしい名前のお酒をほうふつとさせてしまうかもしれない。うひょっ、関係ないな、これは大笑いだぜ。そういうことなので、さあ、みんなで、腹筋を笑いながら、アクションしようぜ。

ルールは、簡単だ。塀の上で寝て

いるみけ猫に教えても、遊べてしまいそうだぜ。うそ、だぜ。

さて、ルールは、上から落ちてくるブロックを、しかるべき場所へカーソルキーなどで誘導し、ドーンと置いちまえばいいだけ、というものの、ブロックは全部で、1コ。たった1コだけ。1コといっても、あなどってはいけません。縦200×横200ドット以上はあろうという、大きなものなのだ。その大きな四角形のブロックが、ものすごい速度でスクロール

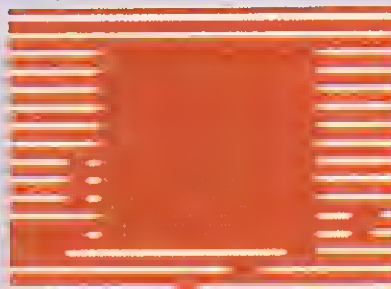
あの、おたよりの中から発見したんですが、このコーナーを全面的に信用していらっしゃる方が……いやあ、まいりましたです。

しながら上から落ちてくる。だいたい、300画面くらいはスクロールしてしまわうらしい。その速度は時速2億キロくらいとメーカーさんは、いつている。わかんないけどね。

それに、加えてそのブロック、まものすごい速度で回転しているのだ。だいたい、毎分5兆回転くらいかな。わかんないけどね。なんでわかんないかっていうと、わらひね、今酔っぱらってるのよ。でもね、これ、いいゲームですよ。私の孫も遊んでますよ。孫はね、今年で成人式をむかえるんですじゃ。喜んでくださるや。だいたい、この手の文章は、

何歳ぐらいの人間が書いているかわからんもんですさかいのう。どこ出身の人かもわからんしのう。わしですわ、わしは、栃木ですわ。

とにかく、このゲームは、世代を超えて遊べる、そういうことですよな。



■こんなブロックが、ドーン へーちゃんドーン。

M通動物図鑑 その2 かものはし

え、今月もあるんですか？ このコーナー「M通動物図鑑」。そうですか、そりゃー、おめでたい。

ということで、今月ご紹介するのは今をときめく「かものはし」です。最近は漫画の主人公になったりして、このっ、めだってるよ！

えーっと、ではこのへんでキチンと解説しよう。かものはしは、かものはし科に属し（属すもなんも、本人だわよね）オーストラリアのタスマニア特産である。オーストラリアという国には変な動物が多いなあ。

でね、最も原始的なほ乳類の一種といわれながら、なんと卵生！つまりほ乳類のくせして卵を産んでしまうという、掟破りのふとどき者な

わけですよ。ぶんぶん。あら、怒ってどうするのよ、怒って。

それでは一体、どんな外見なのか。かも、のようなくちばしを持ち、手足には水かきがある……。みなさん、ここまでお読みになってどんな姿を想像されたでしょうか？ 私なら、カッパです！ そうです、これで頭に皿の1枚でものっけいようなものなら、見事なカッパではないか！ しかし、残念ながら皿はのっけいないし、カッパにも似ていないのである。じつは、かわうそに似ていて、体も小さい。なーんだ、がっかり、写真のようなヤツなんだよ。

勝手なコトをいうようですが、かものはし、ということばの響きは、

どことなく上品で、京都の和菓子を連想させますね。あれ、連想しませんか？ そうですかねえ、まあ、かものはし、と聞いたら、卵を産むかわうそに似たカッパが、頭のなかで踊るようになっていただければ、私も本望というものではありませんよ。



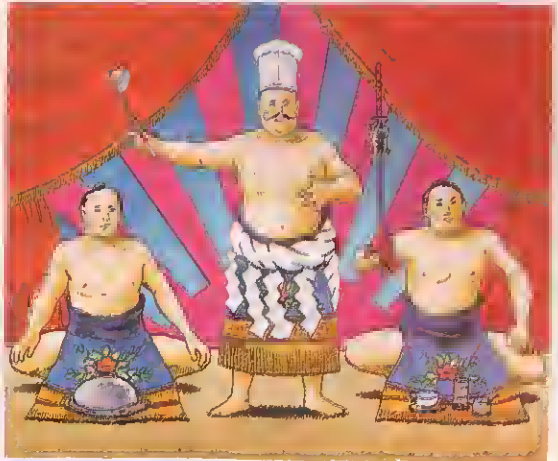
■かものはしの雄姿をCGにて再現。なかなかかわいい

マヌーな論文

なぜ、超伝導が起きるのか？ 簡単に手にはいる物質をいろいろ混ぜて、窯で焼くだけで、なぜそんなにすごい物質になってしまうのか？ 最高峰のブレーン・研究者が知恵をあわせても論理立てて説明できない、というのが今の研究段階らしい。薬、新薬の研究でも、サンプル数にまかせて、星の数ほどの実験を行ない、偶然を味方にして、有効薬を発見するという方式がとられている。

しかし、まだまだ、これだけ科学技術が進歩しても、解明できないことが、いっぱいあるものである。数学の分野でも、まだまだ解けないなんかが、あるらしいのだ。うん。

だから、ね、なんだ、こういう展開からどうやってマヌーに持っていくかということ、なかなかむずかしいものが、あるわけだな、これが。マヌーな論文って、まるで、なんか卒業するためだけにピロピロと書いてしまうような、大学生の卒業論文みたいなものかね。私はね、卒論書かずに卒業した人間ですけどねえ。ホホ、マヌー！



えっとね
あれでしょ？

のコーナー

ほんじゃまあ、いくぞ。でもね、なんか投稿作品を読ませていただくと、ちょっとばかりへぼーな感じがしてしまうのだ。人生のワビサビみたいなものが出てくればいいなと、思うんですがね。中学2年生くらいの人で、仙人みたいな

人、いらっやしませんでしょうか？ いれば、おもしろいのね。

たとえば、こんな感じでありますね。

「あのさあ、おれ、ハラへってんだけども、薬こぶかなんか、ないかい？」

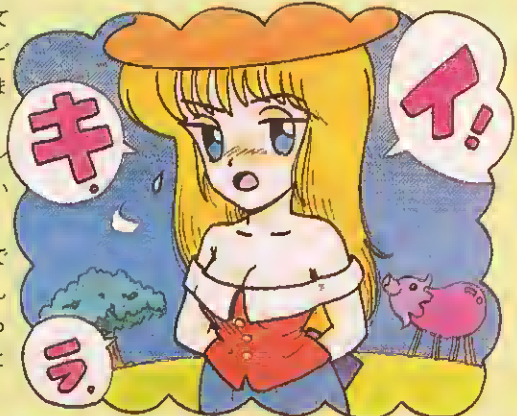
「ん？ 腹へって、素コンブ、ああ、あれでしょ？ バブルスターとかいって、お風呂を泡だらけにしようという、会社のえらいさんがCFに出てしまうというほれほれ……」

「それをいうなら、原ヘルス工業でしょ？」

わかりにくかった、かな？ CFを見たことないかな？ ちょっと前までは、マイケル・ジャクソンのまねなんかしてたりして、すごいなあと思っていたんですけどね。次、いきましようかね。「今度でた『レイドック2』、いいよねえ」

「ああ、あれででしょ？ とんかつとか食べるときに、とろとろとかける、

黒いゲル状の物質でしょ？」
「それは、ブルドックソースでしょう？」。今月はあんまり出来がよくない。じゃあ、ね。



純粋なおたよりコーナー



子供のマネしてると純粋でいられるってホント？ じゃあちょっとやってみて。……それじゃ単なるばかよね。ねえ。

昔 うちでは犬を飼っていましたが、その犬がお坊さんの足にかみついたので、それ以来、犬は飼っていません。

(宮城県 佐藤 栄)

出 ラメンちゃんラメンちゃん、15番テーブルに指名です。あーい、いらっさい♡ あら、お久しぶりーん！ 最近全然顔見せなかったじゃないーん。っんー、もう、ラメンつねっちゃうから。なーんてウソよウソ♡ ねーえー、水割りのんでいーい？ どーも。グビ、グビ。あー、おいしいっ！

ところでさ、あなたのうちで犬飼ってるんだって？ だめよー、犬は。かんじゃうから。コワイー。だからあたしのうちでは猫飼ってるのよ、ネコ。名前はイソノっていのよ。それでね、「イソノー」って呼ぶと、「ナカジマー！」って返事してくれるのよ。かわいいでしょ？ もちろんうそよ。うーん、だめよー、マジになって考えちゃ。

それはそうと、おつまみのんでいいかしら？ ねーえーえ、こっちにカマンベールチーズちょうだい！ これがおいしいのよ。でも食べるときは注意してね。このチーズ、とてもカクくてカマンベール、なんてね。笑えよ！！ えっ、なんでもないのよ。こっちのハ・ナ・シ♡ あ、あたしね、酔っぱらっちゃうとヘンなことしゃべるけど、気にしないでね♡

グビッ、グビッ。プハー！ なんだか酔ってきたみたい。最近の世界情勢における日本の内需拡大の本質的動向は、先進国はもとより、発展途上国への影響に判ったNTT株上昇の理由のひとつとし

て、今日はB型が26人足りません。従って256キロバイトないといくら圧縮しても無理ですよ。その結果、一度サッと熱湯を通してみるとビタミンCが分解されずにすむわけで、力とは $F=ma$ なのです。ちなみに重力加速度 $g=9.8$ とします。ただし24級ゴナMのツメで。

ななめが気になる編集者

彼 が就職して東京に行くことになりました。「人生このくらい波乱がなきゃな！」と思いたいけどやっぱりそんなのムリです。慰めてください。

(北海道 瀬川 喜子)

出 んまー、悲劇。だったら彼について東京にくりゃいいのに。と思ったらご職業が「ぶーたろー」。んまー、悲劇。でも週末ごとに会っていれば大丈夫ね。で、住所を見たら……んまー悲劇。もう目があてられない。

なんて冷たいのっ、私がこんなに苦しんでいるのに。Mマガの読者なのにっ、ばかっ。そう思って

るんでしょ。へーん、別にいいもんねー、なんてうそ。読者への協力は惜しみませんよ。そうですわー、こういう場合はですわー、うーん……。あ、そーだ。彼の就職先と住所がわかったら連絡してちょーだいな。こっちでいじめぬいて「東京なんて嫌いだ！ 喜子ちゃんの待つ北海道に帰るぞ！」と言わせてみせます。そのときには手土産としてラメンちゃんつけときます。ラメンちゃんも里帰りができると涙を流して喜ぶでしょう。涙流さなかったらぶん殴ってやるー。ぐるー。

あー、ちっとも慰めになってないねー。いいよねー、許してくれるよねー。ねー。ねー。

親身になれない編集者

私 にはこんな手紙を書いている暇はないのです。

(京都府 地獄の受験生)

出 そーだよ、こんなことしてられないんだよあー！ まったくまいっちゃうのよねー、ほんと

に。原稿も書かなきゃいけないし、ゲームもプレイしなきゃいけないし、おまけにお腹もすいてるの。あーあ、洗濯物もたまっちゃって困ってるんだよあー。しばらく家に帰ってないんだよー私は。プログラムも組みたいし、麻雀もしたいのよー。ビリヤードしたりボウリングしたり、やりたいことは山盛りだ。なのになぜ、私はずっと編集部にいるのか……。あー、ちくしょう！！ なんだかこんな生活がバカらしくなってきたぜ。よし、やめてやる！！ だいたい私はこんな(略)だっっていーんだもん。思えばいろいろ(略)だし、それに(略)だぜ。決めた！ 今日やめるぞ！！ あ、編集長。はい、ええ、そうですとも。あなたに一生ついていきますです。いや、ほんと。

具合のいい編集者

自 動販売機にお金を入れたら、ジュースもお金も出てこなかった。どうすることもできない私はその販売機に「バカ！」と言って泣く泣く帰ってきた。

(富山県 五島 朝美)

出 それは、自動販売機に対する慈悲の気持ちが欠けていたからではないのでしょうか。たかが自動販売機、などと考えずに深い愛情をもって接すれば、必ずや心を開いてくれるはずです。

先日、カメラマンのY²とおヒゲがダンディーなロンドン小林と3人で夜の骨董通りを歩いていたことです。敬けんなカトリック教徒であるロンドン君は、暗い夜道のなかにキラリと輝く1点の光を見つけました。私たちが手に取ってみると、なんと大金500円玉！ 慢性的な財政赤字にあえいでいる編集者にとって、それは魅力的な金額です。気がついたら自動販売機に投入していました。身も心も寒さにこごえていたロンドン君は、迷わずホットコーヒーを選び、なにげなく返金レバーを回



しました。するとどうでしょう。
返却口から湯水のごとく100円玉が
あふれ出したのです。私たちは、
それがロンドン君の深い信仰心が
生んだものであるとすぐに理解し
ました。ええ、そのとき確かに彼の
背中にオーラのようなものが見
えたんです。

ロンドン小林、後に語る。
「なぜそんなことができたか、で
すか? それはおもしろい質問で
すね。あえて言うならば、信じる
心、でしょうか」

彼はさらにこう続ける。
「私は今、おもしろい計画を立て
ています。内容ですか? 詳しく
お答えするわけにはいきませんが、
簡単に言えば、大学で授業に出ず
に単位を取ろう、といったところ
でしょうか」

ちょっと難しいような気もしま
すが、彼の力をもってすれば間違
いなく成功するものだと思ってい
ります。ええ、きっと。

類に傷のある編集者

⑤ おい林、勝手なコト書くなよ
な。あったかいコーヒードrinkま
しょう、と誘ったのはほかならぬ彼
です。500円玉を拾ったのも彼です。
純朴な少年

キ ャッシュカードを使うよう
になってから、口座にはほ
とんどお金が残らないようになっ

てしまった。
(秋田県 佐藤 雅敬)

⑤ 私も、そうです。お金なんか
そんなもん、口座に残りませんよ。
ええ、でもね、車のローンがもう
すぐ終わるので、ちょっとは楽に
なるかなあとも思うのですが、ま
た何か買ってしまおうような気もし
ます。カード、火であぶってやろ
うかしらん。

そんなことはさておき、私が、
銀行に駐車場代を振り込みに行っ
たときに遭遇した、ちょっと心温
まる出来事をご紹介します。

銀行の振り込み機でビッピッと
操作をしている私の隣に、買い物
カゴをぶらさげた、そーですな、
32か33歳ぐらいの若奥様風の女性
がいらっしゃいました。おさいふ
からおもむろにキャッシュカード
を出されまして、どうやらどこか
に、送金される模様であります。

買い物カゴの中身は、新鮮な野
菜類、それとディッシュの箱。は
はーん、これはやっぱり若奥様だ
なあと思いつつ(?)、チラチラと
注目を横の奥様に向けていると、
いきなりその奥様、「すいませーん、
ちょっとすいませーん」と、行員さ
んをお呼びになる。行員さんが、
来ました。

「はい、いかなさいましたか?」
「あー、この機械で、おいくら
まで振り込みできますか?」



「はい、500万円まででございま
すけれども」

「あー、そうですか。それじゃあ
2回に分けなきゃ、いけないんで
すねえ……」

場所は表参道の某銀行。私はね、
買い物カゴぶらさげた若奥様が、
さりげなく何百万円という金額を
やりとりしてしまう青山という土
地柄に、いたく感銘するとともに、
世の中まちがってるな、と、思っ
てしまいました。さあ、今日も一
所懸命、仕事しよーっと。

不幸の王様、田中パンチ

も し、私のおたよりが誌上に
のつたなら、編集部の方々
はとっても楽をすると思う。うー
ん、だって長いだもん。おたよ
りコーナーって編集者の苦勞がに
じみでてるよね、ごくろーさま。

わーん、猫の手も借りたいよ
ー。でも隣では猫に原稿かじら
れて泣いてるよー。あーん、じ
ゃ一緒に泣きましようかねー。

と、ほとんど編集部は修羅場
と化しているのです。あー、や
だやだ。こんな編集部ですがお
便りでも書いてくださいな。寒
さに耐えられるような企画があ
ったらおしえてほしいっつ。

ほんと。こんなあたしのおたより
なんか読んで楽しい? というわ
けで、編集部皆さん。ここまで
読んでくれてありがとう。寒くな
ったけれど頑張ってる。楽をしたか
つたらいつでもあたしのおたより
のをせてね。だって友達に自慢し
たいんだもん。

(岩手県 下草坪 里佳子)

⑤ あー、こりゃ楽だわ。
いい加減このうえない編集者

⑤ いかーん、こんなことではい
かーん。皆さんっ、反省なくて
はいかんぞ。でもね、はがきが載
った号を宝物にします、という嬉
しいお便りも届いています。そー
いうのって編集者冥利につきます
ねー。つきるんだな、これが。

冥利編集者

あー、この忙しさはいつまで
続くのか。明日までか? あと
5年くらいかな?

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX革ジャンカビ防止係



また会うーっ日までーっ

MSXマガジン
ログイン共同企画

SOFTWARE CONTEST

発表! '88年下半期

堀井賞・木屋賞

残念ながら堀井賞・木屋賞は該当作なし



◆それぞれのソフトのいい点、悪い点を見極めるために、活発なやりとりが行なわれた。どの表情も真剣そのものだ!!

ソフトウェアコンテストに入賞した作品の中から、特に優秀なものに対して贈られる堀井賞、木屋賞。'88年下半期に応募されたものの中からログイン6本、MSXマガジン4本の計10本がその審査対象になった。両賞の審査委員長をお願いした堀井雄二さん、木屋善夫さんとともに各ソフトの慎重なる審査を行なった。

だが、残念ながら両賞に該当する作品はなく、佳作2作品、選外佳作8作品という結果になった。

佳作に選ばれた作品は、それぞれオリジナリティーや独特の面白さを持っていたが、あと一歩完成度や演出などの点で賞を逃した。ツメが甘かったといえるだろう。

全般的にレベルが上がってきているので、審査の評を参考にして、さらに次回作にチャレンジしてほしいものだ。編集部一同楽しみに待っている。

佳作講評

'88年下半期に、MSXマガジン、ログインのソフトウェアコンテストに寄せられた作品を一堂に集めて審査する『堀井賞』『木屋賞』。今回はMSXマガジンから4本、ログインから6本の計10作品がその対象になった。どれも負けず劣らずのデキで、長時間にわたっての選考となった。はてさてその結果は?

Gun・Fish



◆クモやチョウなど、ガンちゃんのお好物を撃ち落として腹いっぱいしよう。

埼玉県/高原保法

鉄砲魚の“ガンちゃん”が、水の中からウォーターショットをポンポンと吐き出して、空中を飛んでいる虫たちを撃ち落とすシューティングゲーム。月曜日から日曜日の一週間、ガンちゃんは1日4食、ひたすら虫を獲るのであった。

MSX マガジン'88年9月号 MSX

評 木屋善夫

鉄砲魚が主人公という着眼点がいい。ゲーム自体もシンプルで、安心して楽しめる。せっかくだからBGMの音数を増やすなど凝ってほしかった。あと、ストーリー性を持たせるなどの工夫が必要だと思う。

幻の街



◆とにかく歩き回って、いろんな人から話を聞くことが大事になってくる。

三重県/西敬史

『幻の街』は、ファンタジー世界を舞台にしたアクションアドベンチャーゲーム。四方を閉ざされた秘境の地、スコデ・ベノテに住む少年アドニス。あるときそこに異変が起こった。アドニスは魔王モゲオを倒し街を救うため旅に出た。

ログイン9/16号 X1シリーズ

評 堀井雄二

全体的にいいのは、演出がうまい! ということ。テンポよく進行していき、ギャグもほどよく効いていてなかなか楽しめる。よく考えてあるゲームだ。ただ、もう少しシナリオに膨らみがあるといいんだけど。

選外佳作講評

ラドラの伝説

魔物たちが徘徊する地、ガルヴァランド。そこに、たたび平和を取り戻すために、ひとりの勇者が旅立った。そんなストーリーで始まるのが、『ラドラの伝説』。RPGが大好きな人なら、ハマってしまうことマチガイなし！ なのだ。自分のレベルを上げながら、必要なアイテムを揃えて、敵のガーディスを倒そう。

ザ・タックス

このゲームは、4人のプレイヤーが白黒赤青に分かれて、自分の色の石を置いていながらその合計を競い合うものだ。最終的に石の数が多く者が勝ちとなる。プレイ中は、縦横斜めのどの方向でも相手の石をはさむと、色が変わって自分の石になる。障害物などで予測がつきにくく、頭をヒネることマチガイなし！ だ。

千葉県/鈴木一輝 MSXマガジン'88年10月号 MSX

評

なかなか親切にできていて、遊びやすい。ただ、特に目新しさが無いのが残念だ。戦闘のときのダメージのばらつきが目立つし、相手が強い場合、逃げられないことが多いのは問題だろう。市販のものとはほとんど変わらない出来だけに、ゲームバランスを調整してほしい。

大分県/梅野剛 MSXマガジン'88年11月号 MSX2

評

BGMが軽快で、面白くて長く遊べそうなゲームだ。コンピュータ相手の思考型ゲームというのは大変だが、よく頑張っていると思う。もう少し細かいところまでの気配り（メッセージの種類を増やしたり画面の消去など）があれば、もっとよくなったんじゃないかな。

堀井賞審査委員長

堀井雄二さん

どの作品もレベルが高く、ちょっと驚いています。操作性が高く、プレイヤーのことを考えてあって、たいしたものですね。だんだんとプロの領域に近づきつつあると思います。

アマチュアのいいところというのは、思いきった冒険ができる点でしょう。プロだと尻こみしてしまうような材料でも、アマチュアは実際にゲームとして完成させることができる。『ザ・タックス』などは、そのいい例ですね。みんなは、プロにない視点で頑張っていると思います。

次はアクションゲームですごいのがほしいですね。期待しています。



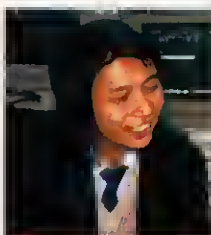
総評

木屋賞審査委員長

木屋善夫さん

今回一番強く感じたのは、ひとつのものを作品としてまとめる力がついてきたということ。背景やタイトル画面にも凝っているのは、いい傾向だと思います。いろんな点で“こだわり”を持ってほしいですね。とくにMSXの作品は質が高く、今後に期待できるものが多いです。

これからの課題としては、ターゲットマシンの性能をよく考えて、出来ることと出来ないことをハッキリと分けることが大事でしょう。マシンの特徴をつかみきっていないという印象です。あとは市販のモノマネじゃなく、独自性を大事にしてほしいと思います。



みんな応募してね!

“MSXマガジン・ソフトウェアコンテスト”では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席にはそれぞれ20万円と10万円が贈られます。

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上に掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限りです。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。

ます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断りします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスクなど)。

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び

方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号を明記してください。

あて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
ソフトウェアコンテスト係

FINAL SHOT

茨城県/磯野猛 ログイン'88年7月号 XI turbo
撃って撃って撃ちまくるタイプの3Dシューティングゲームだ。スピード感あふれ、迫力タップリの画面が現われる。実力を発揮してどんどん進もう!

ループ・ザ・ループ

山口県/柴田礼 ログイン7/15号 PC-8801
チエの輪のようにからみあった水道管を、ひと筆書きの要領でつないで取り除いていくパズルゲーム。シンプルだけどとっても奥が深く、ハマってしまう!

EVOLUTION

神奈川県/作田仁 ログイン8/5号 PC-8801
生物の進化をシナリオに取り入れるという、独自性あふれるアクションRPG。カエルの姿でスタートして、果たして人間に進化することができるのか?!

PRESENTIMENT

徳島県/星合健二 ログイン8/19号 XI
ある男子校を舞台に、そこで発生した殺人事件のナゾを追う本格派推理アドベンチャー。シンプルなグラフィックが雰囲気盛り上げている。

暗黒の迷宮

千葉県/鈴木一輝 MSXマガジン'88年12月号 MSX
複雑な形をした迷宮から、出口を目指して脱出するパズルゲーム。落とし穴やワープなどの仕掛けがたくさんあって、なかなか頭を使うゲームなのだ。

LIGHT LIGHT

東京都/武田長 ログイン10/7号 FM-7シリーズ
コミカルな動きが楽しいアクションパズルゲーム。部屋に置かれたたくさんのベッドをひっくり返していき、すべてをひっくり返すと1面クリアとなる。

SHORT PROGRAM ISLAND

今月も面白いプログラムばかりで、担当者はとってもウレシイのだ。



難易度満点のシューティング

メテオライト



● 隕石を避け、3種類のレーザーを駆使して、各ステージの最後に待つボスキャラを目指すのだ。

MSX・RAM16K以上
by XOR

横スクロールタイプのシューティングならおまかせ、なんて人でも、うーんと唸ってしまいそうなのがこのゲーム。通常は撃って撃って撃ちまくるのが、シューティングゲームの正しいプレイの仕方だけど、メテオライトの基本は敵（といっても隕石だけどね）を避けることにあるのだ。

操作方法はいたって単純で、自機はスペースキーを押してる間だけ上にいき、はなすと落下する。

スコアは先へ進むほど増えていく。1～3のキーで3種類のレーザーを発射できるのだけど、1のレーザーで24、2で54、3で96ポイントのスコアが減ってしまう。隕石や画面の上下の壁にぶつかると、スコアが0になるとゲームオーバーなので、ボスキャラに出くわすまでレーザーは使わないようにしよう。敵を避けるのが基本ってわけだね。ボスに有効な武器は、1と2のレーザーだよ。



メテオライト LIST

```
10 '■■■■ METEORITE BY XOR ■■■■
20 SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH 32:COLOR15,0,0
:CLEAR 500,&HD000:DEFINT A-Z:CLS
30 LOCATE 7,7:PRINT"METEORITE BY XOR";
40 LOCATE 14,10:PRINT"WAIT";
50 R=RND(-TIME):DEFUSR=&HD400:AD=&HD400
60 FOR I=0 TO 7:READ A$:FOR J=0 TO 15:POKE
AD+J+I*16,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
J,I
70 A$="":FOR I=0 TO 7:READ D$:A$=A$+CHR$(V
AL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
80 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I)/(2^(3-(I%2M
OD4))):VPOKE I,A OR A/2:NEXT
90 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 7:READ D$:VPOKE
&H400+I+J*64,VAL("&H"+D$):NEXT I,J
100 VPOKE &H2002,&H70:VPOKE &H2010,&H60:VP
OKE &H2011,&HD0
110 DATA 2140040608CD4A0007CD4D002310F621
120 DATA 41181100D0017F02CD5900210D001140
130 DATA 18017F02CD5C000614215F181120003E
140 DATA 88CD4D001910F8CD56D4AFCD08002E08
150 DATA B728022EF83A79D4853279D421001BCD
160 DATA 4D00CD56D4C93A79D43C2600CB27CB14
170 DATA CB27CB14C6026F11001819CD4A00FE80
180 DATA C03EFF327AD43333C900000000000000
190 DATA 00,80,E0,FC,FF,E0,80,00,1E,77,
FD,FA,F5,6A,34,40,01,88,22,44,10,88,22
200 SC=99:LE=2:RO=1:WO=9:WY=8:WH=0:RN!=.7
210 FOR I=1 TO 20:W$=W$+"▲"+CHR$(21)+CHR$(
29):NEXT:G=1
220 B$(0)="■■■■■■■■":B$(1)="■■■■■■■■":B$(2)="
■■■■■■■■":B$(3)="■■■■■■■■":B$(4)="■■■■■■■■"
230 LOCATE 3,0:PRINTUSING"SCORE ##### LEFT
# ROUND ##":SC:LE:RO:A$=STRING$(32,"▲")
240 LOCATE 0,1:PRINTA$:LOCATE 0,22:PRINTA
$:NL$=STRING$(29,"■"):R=0
250 FOR I=1 TO 29:L$=L$+"-":NEXT
260 FOR I=2 TO 21:LOCATE 0,I:PRINTSTRING$(
32,"■"):NEXT:POKE&HD47A,0
270 PUTSPRITE0,(16,79),10,0:POKE&HD479,79
280 LOCATE 11,23:PRINT"6";
290 IF R>0 THEN LOCATE 12,23:PRINT">>>";
300 '■■■■■■ MAIN ■■■■■■
310 IF F=1 THEN FOR I=0 TO4:LOCATE26,8Y+I:
PRINTSTRING$(6,"■"):NEXT
320 A=USR(0):IF PEEK(&HD47A)=255 THEN*640
330 R=R+1:SC=SC+1:LOCATE9,0:PRINTUSING"###
##":SC:IF SC<0 THEN 640
340 IF RMOD100=0 AND R<601 THEN LOCATE 11+
R%100,23:PRINT">";
350 IF R=650 THEN BY=9:P=5:F=1
360 IF F=1 THEN 560
370 ON 2-ROMOD2 GOSUB 440,460
380 Y=(PEEK(&HD479)+1)%8:V=0
390 IF L>0 THEN V=2:L=L+1:GOSUB 500:L=-L*(
```




目ん玉かっぼじって注目だ

ギャンブラー

THE GAMBLER

さあ、ど`れて`しょう？
やーい は・す`れ！！●コンピュータはイカサ
マしないけど、ツボを回
す手際はピカイチ。よー
く見てないとダメだぞ。MSX・RAM16K以上
by LEADER

よく手品なんかで、4つくらい
の伏せたカップのひとつにボール
を入れて、素早くクルクルと
移動。さあ、どのカップにボール
が入っているでしょう？ なんて
当てさせるのがあるよね。じーっ
と目を凝らして見ても、カッ
プを動かす手付きが鮮やかで、2～
3回移動しただけでギブアップ。
結局はヤマカンで当てることにな
ってしまうやつ。

そんなゲームを、MSXで楽し
めるようにしたのがギャンブラー。
コンピュータがカップ（というよ
り、この場合はツボかな）を回すわ
けだから、イカサマはなし。でも
ツボを移動する手付き(?)もスム
ーズそのものだから、ボールが入

ったツボを目で追うのも大変だよ。
手元を過ってボールが転がり出る
なんてハプニングはないから、ち
よっと物足りないかな。

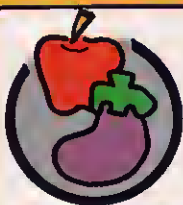
ゲームをはじめたときの持ち金
は100。画面の表示にしたがってか
け金を入力し、続いて倍率を選択
する。倍率が高くなるほど、ツボ
を移動するスピードも速くなるの
で、はじめは低いものを選んだほ
うが無難かな。でも一獲千金を狙
うなら、最高スピードにも挑戦し
てみよう。倍率選択が終わるとボ
ールのあるツボが表示され、スペ
ースキーを押すと移動開始。コッ
としては1つのツボの動きにこだ
わるのではなく、4つ全部の動き
を把握することが大切だ。

```
L<4):GOTO 310
400 A$=INKEY$:V=VAL(A$):IF V=0 OR V>3 THEN
  310
410 ON V GOSUB 500,520,530
420 SC=SC-((V+1)^2)*6:GOTO 310
430 '***** SUB *****
440 IF RND(1)>RN! AND R<600 THEN FOR I=1 T
  O M:LOCATE 31,RND(1)*20+2:PRINT"★":NEXT
450 RETURN
460 IF RND(1)>.7 THEN WH=1-WH
470 IF R>600 THEN RETURN
480 WY=WY-((WH=0)*(WY>2)-(WH=1)*(WY<(22-WO
  ))):LOCATE 31,2:PRINTW$:LOCATE 31,WY
490 FOR I=1 TO WO:PRINT"□";CHR$(31);CHR$(2
  9):NEXT:RETURN
500 LOCATE 3,Y:PRINT L$:
510 LOCATE 3,Y:PRINT NL$:AY=Y:RETURN
520 L=1:GOTO 500
530 B=Y:FOR Y=B-2 TO 8+2
540 IF Y>1 AND Y<22 THEN GOSUB 500
550 NEXT:RETURN
560 IF V<>0 AND AY=8Y+2 AND V<>3 THEN P=P-
  1:MID$(B$(2),5-P,1)="□"
570 BY=BY-((H=0)*(BY>3)-(H=1)*(BY<17))*G
```

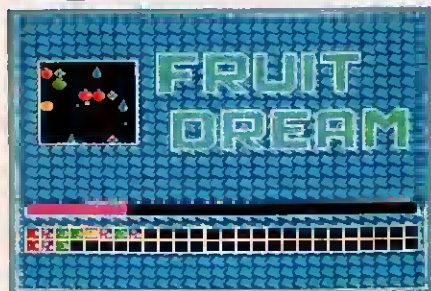
ギャンブラー LIST

```
10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1:
  DEFINTA-Z:VPOKEBASE(6)+16,&H51:M=100
20 FORI=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B
  $)):NEXT:SPRITE$(0)=A$:FORI=1064TO1071:REA
  DB$:VPOKEBASE(7)+I,VAL("&H"+B$):NEXT:GOSUB
  130:H$(0)="あゝ、は`れぢゃった？"
30 FORI=0TO3:S(I)=I:READX(I),Y(I):NEXT
40 CLS:GOSUB130:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(I*32
  +68,58),7,0:NEXT:LOCATE15,22:PRINT"YOUR MO
  NEY":M
50 PLAY"255V1205CDE":LOCATE9,12:INPUT"い`ら
  かけますか":M1:IFM1<10RM1>MTHEN50ELSEM=M-M1
60 CLS:GOSUB130:PLAY"255V1205CDE":LOCATE1
  ,12:PRINT"1:1.4 2:1.8 3:2.2 4:2.6 5:3.0":L
  OCATE5,14:INPUT"は`いつ`れ ど`れに `しますか":S
70 IFS<10RS>5THEN60ELSE5=S:CLS:GOSUB130:
  LOCATE9,11:PRINT"1 2 3 4":VPOKE8208,
  161:X=RND(-TIME)*3:PUTSPRITEX,(X*32+67,48)
  :VPOKE6441+X*4,133:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):N
  EXT:PUTSPRITEX,(X*32+67,58):VPOKE6441+X*4,
  32:FORI=1TO50
80 R=RND(1)*3:FORJ=0TO3:PUTSPRITES(R),(R*3
  2+X(J)+67,Y(J)+58):PUTSPRITES(R+1),((R+1)*
  32-X(J)+67,-Y(J)+58):FORK=0TO9*13+15:NEXT:
  NEXT:X=X+(X-1=R)-(X=R):SWAPS(R),S(R+1):NEX
  T:IH$(1)="やーい は・す`れ！！"
90 LOCATE8,16:PRINT"さあ、ど`れて`しょう？":H=VAL(
  INKEY$):IFH=0ORH>4THEN90ELSEP=-(H<>X+1)
100 PLAY"V15T25004L8GAGAE05C","V13T25003L
  8FEFEFD0C":PUTSPRITES(X),(X*32+67,48):VPOKE
  6441+X*4,133:LOCATE8,18:PRINTH$(P):FORI=0T
  O5000:NEXT
110 IFF=0THENM=M+INT(M1*(15-S*2)/5):GOTO40
  ELSEIFM=<0THEN120ELSE40
120 CLS:GOSUB130:LOCATE6,12:PRINT"ざ`んねんて`し
  た ま`と`う`ぞ。":PLAY"V12T18006CFEDCEC":END
130 LOCATE10,4:PRINT"THE GAMBLER":RETURN
140 DATA00,00,03,07,08,1C,1F,3F
150 DATA3F,3F,7F,7F,FF,7F,1F,03
160 DATA00,00,C0,E0,D0,38,F8,FC
170 DATAFC,FC,FE,FE,FF,FE,F8,C0
180 DATA3C,7A,FD,FF,FF,FF,7E,3C
190 DATA5,-5,16,-7,27,-5,32,0
```

```
580 FOR I=0 TO4:LOCATE26,BY+I:PRINTB$(I):
  590 NEXT:IF RND(1)>.8 THEN H=1-H
600 IF P=0 THEN 740
610 IF RND(1)>.6THEN LOCATE 25,2:PRINTW$:
  620 GOTO 380
630 '***** CLASH *****
640 BEEP:L=0:F=0:LE=LE-1:LOCATE 20,0
650 IF SC<0 THEN SC=99
660 IF R>299 THEN R=300 ELSE R=0
670 B$(2)="!!!!□":IF LE=-1 THEN 690
680 PRINTUSING"#:LE:GOTO 260
690 LOCATE 12,7:PRINT"GAME OVER":
  700 LOCATE 11,9:PRINT"HIT RET KEY":
  710 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 710
  720 CLS:CLEAR 500:DEFINTA-Z:GOTO 200
  730 '***** CLEAR *****
740 FOR I=2 TO21:LOCATE3,I:PRINTNL$:NEXT
  750 SC=SC+400:RO=RO+1:F=0:LOCATE 3,0
  760 PRINTUSING"SCORE ##### LEFT # ROUND ##
  ":SC:LE:RO:M=(RO<9)+2:R=0:B$(2)="!!!!□"
  770 RN!=RN!+(ROMOD2=1)/4:WO=WO+(ROMOD2=0)
  780 G=(RO<4)+2:IF RN!<0 THEN RN!=0
  790 IF WO=3 THEN WO=4
  800 GOTO 280
```



果物が好きな人、寄っといで フルーツドリーム



★とっててもカラフルな
画面表示、操作は簡単た
けど、コツをつかむまで
クリアできないぞ。

MSX2+RAM64K以上
by 濱田貴志

このゲームは、自分のキャラクタを操作して、画面の下に並んでいるフルーツの順番どおりに、リンゴやブドウを取っていくというもの。画面をよく見るとナスビみたいのものもあるけど、とりあえず付いたタイトルがフルーツドリーム。果物が大好き！なんて人にはうってつけのゲームだね。

プログラムを実行すると、しばらくしてから画面が表示される。スペースキーを押すとスタートだ。画面左上のウィンドーの、中央にある白い点が自分のキャラクター

で、スペースキーを押すごとに45度ずつ進む方向が右回りに変化する。また、画面の端にいくと、壁に当たってはね返ってくるぞ。

フルーツを取る順番を間違えてしまったら、灰色の菱形のアイテムを取ることで、ひとつ戻すことができる。ゲームはタイム制なので、もたもたしていると時間切れでゲームオーバーになっちゃうよ。

画面は全部で10。ひとつクリアして次に進むには、上向きカーソルを押そう。ジョイスティックにも対応しているぞ。

フルーツドリーム

```
10 '***** SHOKI *****
20 COLOR15,0,0:DEFINT A-Z:SCREENS,0:VDP(1)=
VDP(1)XOR64
30 COLOR=(1,6,2,2):COLOR=(10,0,7,4):COLOR=
(11,7,4,2):COLOR=(14,4,4,4)
40 '***** MAKE SCREEN *****
50 SETPAGE1,1:CLS:FOR Y=0 TO 7:X=0:READ A,F:
OR B=1 TO STEP2:FOR C=0 TO 1:Z(C)=VAL("&H"+MID$(
A$,B+C,1)):NEXT
60 FOR D=1 TO Z(1):PSET(X,Y),Z(D):X=X+1:NEXT D
,B,Y:SETPAGE0,0:COPY(0,0)-(7,7),1 TO (0,0),0
70 FOR Z=3 TO 7:W=2^Z:FOR Y=0 TO WSTEP W:FOR X=0 TO
WSTEP W:COPY(0,0)-(W-1,W-1),0 TO (X,Y),0:NEXT
X,Y,Z
80 FOR A=&H7A28 TO &H7A2F:VPOKEA,0:NEXT:SPRIT
E$(0)=""$*:PUTSPRITE0,(49,69),15,0
90 LINE(0,0)-(255,211),15,B:LINE(6,6)-(249
,205),15,B:PAINT(1,1),14,15:LINE(20,40)-(8
0,100),15,B
100 LINE(12,143)-(244,151),0,BF:LINE(11,14
2)-(245,152),15,B
110 '***** TITLE *****
120 DRAW"BM93,35C15R22D7L14D5R10D7L10D9L9U
28":A$="R22F3D14G3L5F8L8H8L2D8L7U288F7R11D
7L11U7":DRAW"BM119,35XA$":DRAW"BM148,35R7
D21R10U21R7D25G3L18H3U25"
130 DRAW"BM176,35R7D28L7U28":DRAW"BM187,35
R23D7L8D21L7U21L8U7":FOR X=94 TO 210 STEP 28:PA
INT(X,36),10,15:NEXT
140 DRAW"BM100,76C15R21F4D20G4L21U28BF7R10
F1012G1L10U14":DRAW"BM129,76XA$":DRAW"BM1
58,76R22D7L14D4R10D6L10D4R14O7L22U28"
150 DRAW"BM187,76R17F3D25L7U8L9D8L7U25E38F
48D3R9D7L9U7":DRAW"BM212,76R7F6E6R7D28L7U1
8G6H6D18L7U28"
160 FOR X=101 TO 230 STEP 29:PAINT(X,77),10,15:
NEXT:POKE&HC000,0
170 '***** MAKE STAGE *****
180 OPEN"GRP:"AS#1
190 DEFINT A-Z:IF R<1 AND L=0 THEN DIM H(25),N(25
)
200 LINE(12,161)-(244,177),0,BF:FOR X=11 TO 2
40 STEP 9:LINE(X,160)-(X+9,178),15,B
210 NEXT:LINE(12,169)-(245,169),15:PLAY"V1
5L64":SETPAGE1,1:LINE(0,8)-(255,211),0,BF
220 FOR A=0 TO 120:X=INT(RND(1)*254):Y=INT(RN
D(1)*200)+10:C=INT(RND(1)*4)*3+1:PSET(X,Y
),C:NEXT:IF PEEK(&HC000)=1 THEN T=RND(-TIME)
```

```
230 LINE(0,8)-(255,211),4,B:LINE(29,38)-(2
48,201),15,B:PAINT(1,9),4,15
240 FOR A=1 TO 6:N=INT(RND(1)*10)+R+9:FOR B=0 T
ON X=INT(RND(1)*25)+S:Y=INT(RND(1)*18)+6:C
OPY(A*8,0)-(A*8+7,7),1 TO (X*8,Y*8),1
250 NEXT B,A:LINE(120,88)-(135,103),0,BF:SE
TPAGE0,0
260 X=12:U=7+R*2:FOR A=0 TO U:T=INT(RND(1)*5
)+1:N(A)=T:COPY(T*8,0)-(T*8+7,7),1 TO (X,161
),0:X=X+9:NEXT
270 I=82+R*18:LINE(12,143)-(1,151),13,BF:J
=0:K=0:R=R+1:X=100:Y=70:COPY(X,Y)-(X+58,Y+
58),1 TO (21,41),0
280 '***** START! *****
290 ON INTERVAL=97-R*760 SUB 530:VDP(1)=VDP(1
)XOR64:FOR A=0 TO 1:A=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT
:INTERVALON:S=1
300 '***** MAIN *****
310 IF STRIG(0) OR STRIG(1) THEN S=S+1:IF S>8 THE
NS=1
320 IF X<20R>218 THEN X=X:S=10-S:IF X<2 THEN X=
2 ELSE IF X>218 THEN X=218
330 IF Y<10O>170 THEN Y=Y:S=6-S-(S=6 OR S=8)*
8:IF Y<10 THEN Y=10 ELSE IF Y>170 THEN Y=170
340 X=X+((S=6)+(S=7)+(S=8)-(S=2)-(S=3)-(S=
4))*2:Y=Y+((S=1)+(S=2)+(S=8)-(S=4)-(S=5)-(
S=6))*2:GOSUB 500
350 FOR F=1 TO 2:F$(F)=HEX$(VPEEK(&H8E0E+128*
F+X/2+128*Y)):NEXT
360 FOR F=1 TO 2:FOR G=1 TO 2:ON VAL("&H"+MID$(F$
(F),G,1))GOSUB 430,390,390,430,420,380,430,
380,380,430,400,390,410,440,430:NEXT G,F:GO
TO 310
370 '**** TAKE & CLEAR & GAME OVER ****
380 H=1:GOTO 460
390 H=2:GOTO 460
400 H=3:GOTO 460
410 H=4:GOTO 460
420 H=5:GOTO 460
430 RETURN
440 IF J=25 AND K=0 THEN K=1 ELSE J=J+(J>0):K=0
450 GOSUB 490:LINE(J*9+12,170)-(J*9+19,177
),0,BF:PLAY"05G":GOTO 310
460 GOSUB 490:K=0:COPY(H*8,0)-(H*8+7,7),1 TO
(J*9+12,170),0:H(J)=H:IF H=N(J) THEN PLAY"05C
E" ELSE PLAY"04DC"
470 FOR A=0 TO U:IF H(A)=N(A) THEN NEXT:IF R<10 TH
ENGOSUB 500:INTERVALOFF:PSET(68,120),5:PRIN
```




エービーシーは知っても～ タイニー15パズル

<<TINY 15 PUZZLE>>



●えーと、アレを右に動かしてソレが下にきて、そーするとコレが左にくから……あつ、ダメだ。

MSX・RAM16K以上
by 鈴木将顕

これは、誰もが一度はやったことがあるんじゃないかな、という15パズルのゲーム。外が寒くなって家の中にいることが多くなるこれからの季節に、パズルゲームに闘志(?)を燃やす、な～んてのもタマにはいいよね。マシンとモニターをコタツの上にセットアップして、準備万端整ったら取り掛か

ろう。はじめのうちはスイスイと並べられるけど、最後のツメが難しいから頑張てね。

それではゲームの進进行を簡単に説明しよう。まずプログラムを実行すると、画面に4×4マスのゲーム盤が表示される。そしてその中にはA～Oまでの合計15文字のアルファベットが、バラバラに並べられているというわけ。これを左上から右方向にABC……と順番どおりに並べ換えられれば、ゲームクリアだ。

操作はカーソルキーで。16個のマスの中で、一カ所だけスペースになっている部分の隣の文字を、空白に向かって上下左右のカーソルで移動する。並べ換えが完成すると音楽が流れ、もう一度プレイするか聞いてくるぞ。



タイニー15パズル LIST

```
10 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR15,4,7:CLS:KEY OFF:DIM P$(5,5):C=65
20 LOCATE 10,3:PRINT"<<TINY 15 PUZZLE>>"
30 FOR A=1 TO 4:FOR B=1 TO 4:P$(B,A)=CHR$(C):C=C+1:NEXT B,A
40 P$(4,4)=" ":IX=4:IY=4
50 FOR D=1 TO 7
60 X1=INT(RND(-TIME)*4+1):Y1=INT(RND(-TIME)*4+1):K1$=P$(X1,Y1)
70 IF K1$="" GOTO 60
80 X2=INT(RND(-TIME)*4+1):Y2=INT(RND(-TIME)*4+1):K2$=P$(X2,Y2)
90 IF K2$="" GOTO 80
100 P$(X1,Y1)=K2$:P$(X2,Y2)=K1$
110 NEXT D
120 LOCATE 0,7
130 PRINT"          "
140 FOR E=1 TO 4:PRINT"          ";
150 FOR F=1 TO 4
160 PRINT"|";P$(F,E);
170 NEXT F
180 PRINT"| "
190 IF E<>4 THEN PRINT"          +---+"
200 NEXT E
210 CH$="":FOR G=1 TO 4:FOR H=1 TO 4:CH$=CH$+P$(H,G):NEXT H,G
220 IF CH$="ABCDEFGHIJKLMNO " THEN PLAY"cd efgabab":GOTO 270
230 I$=INKEY$:IF I$="" GOTO 230
240 I=ASC(I$):SX=IX+(I=28)-(I=29):SY=IY-(I=30)+(I=31)
250 IF P$(SX,SY)="" THEN 230
260 P$(IX,IY)=P$(SX,SY):P$(SX,SY)=" ":IX=SX:IY=SY:GOTO 120
270 LOCATE 10,18:PRINT"TRY AGAIN ? (y/n)"
280 AG$=INKEY$:IF AG$="y" OR AG$="Y" THEN RUN
290 IF AG$="n" OR AG$="N" THEN END ELSE 280
300 REM*****
310 REM* TINY 15 PUZZLE *
320 REM* 1987 / 9 / 13 *
330 REM* By Masaaki Suzuki *
340 REM*****
```

```
T#1," ROUND";R;"CLEAR":GOSUB510:GOTO190EL
SE580
480 J=J-(J<25)*1:GOTO310
490 COPY(90,0)-(97,7),1TO(INT((X+G+27)/8)*
8,INT((Y+F+28)/8)*8),1:F$(1)="" :F$(2)="" :R
ETURN
500 COPY(X,Y)-(X+58,Y+58),1TO(21,41),0:RET
URN
510 FORA=0TO1:A=STICK(0)ORSTICK(1):NEXT
520 VDP(1)=VDP(1)XOR64:FORX=56TO200STEP8:C
OPY(0,0)-(7,7),1TO(X,120),0:NEXT:RETURN
530 I=I-1:IFI=12THENPLAY"06C2":GOTO550
540 IFI<27THENPLAY"06C"
550 LINE(I+1,143)-(I+1,151),0:IFI=12THENIN
TERVALOFF:J=0:PSET(83,120),5:PRINT#1," GAM
E OVER ":GOSUB510:RUN180
560 RETURN
570 '***** ENDING *****
580 INTERVALOFF:GOSUB500:FORA=0TO40:FORB=1
TO20STEP-1:COLOR,,B:NEXT:NEXT:PSET(64,120)
,5:PRINT#1," CONGRATULATION "
```

```
590 FORA=0TO7000:NEXT:PSET(64,120),5:PRINT
#1," CONTINUE (Y/N) ? "
600 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THENGOSUB520
:POKE&HC000,1:R=0:GOTO190ELSE IFA$="N"ORA$=
"n"THENENDELSE600
610 '***** CHR DATA *****
620 DATA 26,7151415174038205240CD020751
630 DATA 34,71514151740481062204B602D40651
08E1
640 DATA 50,725141527201849202243201B342B3
01D2F1D1055306E1F1E1
650 DATA 54,725143526185F191C125F131B6F1B1
02D201D2035305E10E10E1E1
660 DATA 58,524351426185F191C125F131B6F1B1
01D201D4015503E1F1E10E1F1E1
670 DATA 48,425241536286C226B5F1B2D6F1D101
53F15104E10E10E1E1
680 DATA 52,5341517301628402C22402B601D2F1
D101D20253F15105E1F1E1
690 DATA 34,725141517302628204C2220BD20753
07E1
```



スターを取って迷路を脱出 ファイブスターペンペ



●フラッシュストーンで
ハシゴの位置や床のよう
すを確認して、スター集
めに精を出すのだ。

MSX・RAM32K以上
by 瀬頭信幸

このコーナーに何度か登場した、
ペンペシリーズの最新作。今回は
迷路脱出型の、アクション要素を
持ったパズルゲームだ。

プログラムを実行すると、ゲー
ムの画面が表示される。しばらく
するとハシゴや床のありがたが消え
てしまうから、全体の様子をよ
ー頭に叩き込んでおこうね。面
をクリアするための条件は、画
面中に散らばった5つの星（ファ
イブスター）を集めること。時間制
限があるので、素早くプレイしよ
うね。また、フラッシュストーン

と呼ばれる黄色い石を取ると、一
定時間ハシゴなどが表示されるから、
上手に利用しよう。

ペンペの移動はカーソルキーの
上下左右。そしてスペースキーで
ジャンプする。場所によってはジャン
プしてハシゴに跳びつかない
と上に昇れなかったり、フラッシ
ュストーンやスターの上でジャン
プしないと、クリアできないこ
ともある。けっこうタイミングが
難しいから、練習しようね。どう
しても進めなくなってしまうたら、
Gのキーでギブアップだ。

ファイブスターペンペリスト

```

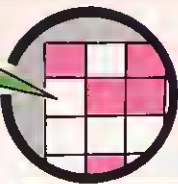
10 SCREEN1,0,0:COLOR 15,4,7:KEYOFF:WIDTH32
20 DIMM$(10),C(5)
30 DEFINT A-Z:GOSUB490:SC=0:R=0:MA=5
40 GOSUB360
50 T1=10:T=1000:CL=0
60 IFINKEY#="G"THEN300
70 S=STICK(0):X1=(S=7)-(S=3):Y1=0
80 A=&H1800+X+X1+Y*32
90 IFVPEEK(A-X1+32)<>32ANDSTRIG(0)=-1THENY
1=-1
100 IFVPEEK(A)=200ANDS=1THENY1=-1
110 IFVPEEK(A+32)=200ANDS=5THENY1=1
120 IFVPEEK(A+Y1*32)=184THENX1=0:Y1=0
130 B=VPEEK(&H1800+X+X1+Y*32+32):IFB<>200A
NDB<>184ANDY1=0THENY1=1
140 X=X+X1:Y=Y+Y1
150 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0
160 A=&H1800+X+Y*32:B=VPEEK(A)
170 IFB=216THENVPOKEA,32:VPOKE8215,&H1F:VP
OKE8217,&HF4:T1=T1+8
180 IFB=208THENVPOKEA,32:CL=CL+1
190 T1=T1-1:IFT1<0THENT1=0:VPOKE8215,&H44:
VPOKE8217,&H44
200 T=T-1:IFT=0THEN300
210 LOCATE17,19:PRINTT
220 IFCL=5THEN240
230 GOTO60
240 VPOKE8215,&H1F:VPOKE8217,&HF4
250 LOCATE14,10:PRINT"NICE!"
260 SC=SC+T:LOCATE17,21:PRINTSC
270 R=R+1:IFR=5THEN290
280 FORI=0TO999:NEXT:GOTO40
290 LOCATE9,10:PRINT"CONGRATULATIONS":GOTO
290
300 VPOKE8215,&H1F:VPOKE8217,&HF4
310 MA=MA-1:IFMA=0THEN350
320 LOCATE11,10:PRINT"おっと! しゃべり!"
330 FORI=0TO999:NEXT
340 GOSUB370:GOTO50
350 LOCATE10,10:PRINT"たまたま...":GOTO35
0
360 FORI=0TO9:READM$(I):NEXT:FORI=0TO4:REA
DC(I):NEXT:READX2,Y2
370 FORJ=6TO15:A#=M$(J-6):FORI=1TO20
380 B#=MID$(A#,I,1):A=VAL("&H"+B#)
390 B#=MID$("          クワリクワリクワリクワリ
クワリ",A*2+1,2)
400 LOCATEI*2+4,J:PRINTB#:NEXTI,J

```

```

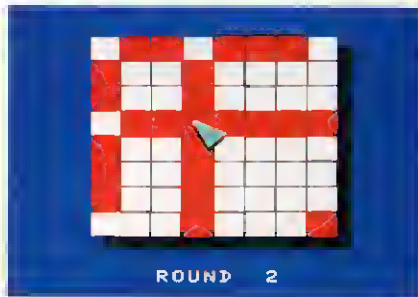
410 FORI=0TO4:A=C(I):VPOKE6144+A,208:NEXT:
X=X2:Y=Y2
420 FORI=0TO21:VPOKE6309+I,184:VPOKE6661+I
,184:NEXT
430 FORI=0TO11:VPOKE6309+I*32,184:VPOKE633
0+I*32,184:NEXT
440 FORI=0TO23:VPOKE6276+I,192:VPOKE6692+I
,192:NEXT
450 FORI=0TO13:VPOKE6276+I*32,192:VPOKE629
9+I*32,192:NEXT
460 LOCATE12,19:PRINT"TIME 1000":LOCATE11,
21:PRINT"SCORE":SC
470 LOCATE8,1:PRINT"ふぁいぶ スター ペンペ"
480 RETURN
490 FORI=0TO4:READA#
500 FORJ=0TO7:VPOKE1472+J+I*64,VAL("&H"+MI
D$(A#,J*2+1,2))
510 NEXTJ,I
520 VPOKE8215,&H1F:VPOKE8216,&H8F:VPOKE821
7,&HF4
530 VPOKE8218,&HA4:VPOKE8219,&HA4
540 SPRITE#(0)="♥♥♥○○○"
550 FORI=384TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,ADRA/2
:NEXT
560 RETURN
570 DATA5FAF5FAF0A050A05,0F87C3E1F0783C1E,
427E427E427E427E
580 DATA001010FE387C4482,3C7FFFF0F8D56A3C
590 DATA0004000000,00040C3000,0005595000,2
000080015,C000080000
600 DATA5650083003,0203085595,020108C080,0
201554080,C000004C83
610 DATA263,205,281,496,499,23,15
620 DATA0C0CC0CC0C,0000000000,0404150404,8
514404110,85D44001D2
630 DATA84483F0042,8444004112,840440411E,8
444150486,C000C0C002
640 DATA298,303,310,426,406,23,15
650 DATA0000000000,0000000300,8C00030300,8
055550F00,8000000000
660 DATA8503548054,8000808064,8100A08054,8
0C0000300,F0000F000F
670 DATA393,399,279,311,281,25,14
680 DATA0000000000,0005001400,042D007400,0
01D557455,801CFF7440
690 DATA8017FFD400,801F7EF401,801F7EF400,0
01F7EF400,0003FFD000
700 DATA198,263,344,437,439,23,15

```

赤と白の対比がキレイだね

REVERSE



★ビコビコ音を立てながら
タイルが裏返っていく。
画面の配色が絶妙なので、
見ていても楽しいね。

MSX・RAM16K以上
by HASCOT

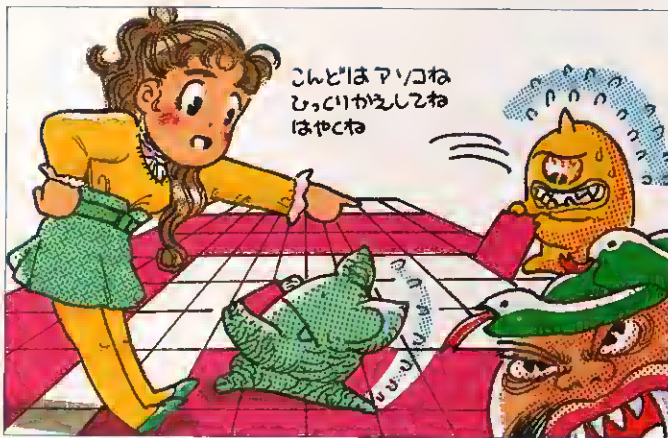
ROUND 2

8×8マスで構成されるゲーム画面全体を、白のタイルで統一すると一面クリアーのゲーム。緑色のアイコンをカーソルキーで移動して、目指す場所スペースキーを押すと、そこから上下左右の列にある15枚のタイルが、白から赤へ、赤から白へと裏返るぞ。あーでもない、こーでもないとタイルをひっくり返して、無事に全体が白くなったらクリアーだ。

面のデータは全部で10個。先に

進むにつれて難しくなっていくから、心してかかってね。

とりえず1面は簡単なはずだけど、2面でウツとなって3面でウウ、そして4面で頭をかかえてしまうかな。でも、ひとつの面をクリアーするときに出てきたのと、同じようなパターンが出現することもあるから、コツさえつかんでしまえば意外と楽にクリアーできるかもしれない。さあ、頑張ってみようか！



ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができれば、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいた

します。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
篠アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム係

REVERSE LIST

```

10 COLOR15,4,4:SCREEN2,2:OPEN"GRF:"AS#1
20 S$="":FOR I=0 TO 31:READ T$
30 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+T$)):NEXT
40 SPRITE$(0)=S$:RESTORE 460:RO=1
50 '***** READY *****
60 PSET(100,170),4:PRINT#1,USING"ROUND ##"
;RO
70 LINE(72,28)-(199,156),1,BF
80 LINE(64,20)-(191,148),15,BF
90 FOR BX=64 TO 192 STEP 16
100 LINE(BX,20)-(BX,148),1:NEXT
110 FOR BY=20 TO 148 STEP 16
120 LINE(64,BY)-(192,BY),1:NEXT
130 FOR I=1 TO 8:READ A$
140 A$=BIN$(VAL("&H"+A$))
150 B$=STRING$(8-LEN(A$),"0")+A$
160 FOR J=1 TO 8:C$=MID$(B$,J,1)
170 IF C$="1" THEN LINE(J*16+49,I*16+5)-ST
EP(14,14),8,BF
180 NEXT:NEXT:READ T:X=0:Y=0
190 '***** MAIN *****
200 S=STICK(0)
210 X=X+(S=7 AND X>0)-(S=3 AND X<7)
220 Y=Y+(S=1 AND Y>0)-(S=5 AND Y<7)
230 PUTSPRITE 0,(X*16+70,Y*16+26),3,0
240 PUTSPRITE 1,(X*16+70,Y*16+29),1,0
250 IF STRIG(0) THEN 270 ELSE 200
260 GOTO 200
270 '***** HANTEI *****
280 U=X*16+65:V=Y*16+21
290 IF POINT(U,V)=8 THEN LINE(U,V)-STEP(14
,14),15,BF:T=T-1 ELSE LINE(U,V)-STEP(14,14
),8,BF:T=T+1
300 FOR VV=21 TO 133 STEP 16:IF POINT(U,VV
)=8 THEN LINE(U,VV)-STEP(14,14),15,BF:BEEP
:T=T-1:NEXT ELSE LINE(U,VV)-STEP(14,14),8,
BF:BEEP:T=T+1:NEXT
310 FOR UU=65 TO 177 STEP 16:IF POINT(UU,V
)=8 THEN LINE(UU,V)-STEP(14,14),15,BF:BEEP
:T=T-1:NEXT ELSE LINE(UU,V)-STEP(14,14),8,
BF:BEEP:T=T+1:NEXT
320 IF T=0 THEN CLS:GOTO 340 ELSE 200
330 '***** CLEAR *****
340 PSET(90,60),5:PRINT#1,"NICE CLEAR!"
350 PSET(92,150),5:PRINT#1,"PUSH SPACE"
360 PLAY"T150V13L805C4DC04B-AGF2."
370 IF RO=10 THEN PSET(70,80),5:PRINT#1,"C
ONGRATULATIONS!"
380 IF NOT STRIG(0) THEN 380 ELSE RO=RO+1
390 BEEP:IF RO>10 THEN 40 ELSE 50
400 '***** SPRITE DATA *****
410 DATA C0,F0,7C,7F,3F,3F,1F,1F
420 DATA 0F,0F,07,07,03,03,01,01
430 DATA 00,00,00,00,00,00,00,FF
440 DATA FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80
450 '***** ROUND DATA ***** T ***
460 DATA 08,08,08,08,FF,08,08,08,15
470 DATA 81,00,00,00,00,00,00,81,4
480 DATA 80,40,20,10,08,04,02,01,8
490 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00,1
500 DATA AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,32
510 DATA 81,42,24,18,18,24,42,81,16
520 DATA 80,02,20,08,10,04,40,01,8
530 DATA 54,2B,F4,28,DC,28,D6,AA,34
540 DATA 42,E7,7E,3C,3C,7E,E7,42,36
550 DATA 96,96,6D,79,96,96,6B,E9,36

```

EDITORIAL



次回のMマガを見ると、みんな驚愕！
 するかもしれないな。そのタネ明かし
 は、次号でわかるよ。で、ちなみに、
 特集はMマガ得意のツールの大公開。
 マルチプレイゲームを作ってみよう！

STAFF

| | |
|---------|----------|
| 発行人 | 塚本慶一郎 |
| 編集人・編集長 | 小島 文隆 |
| 副編集長 | 塩崎 剛三 |
| 編集スタッフ | 河野真太郎 |
| | 加川 良 |
| | 金井 哲夫 |
| | 新井 創士 |
| | 樹村 頼子 |
| | 伊東 みか |
| | 高橋久美子 |
| | 五十嵐久和 |
| | 川村 鶴 |
| | 伊藤 雅敏 |
| | 山田美恵子 |
| | 鈴木 賢一 |
| | 本田 文貴 |
| | 清水早百合 |
| | 高橋 敦子 |
| | 柴田 英春 |
| 制作スタッフ | 荒井 清和 |
| | 山田 康幸 |
| | 佐藤 英人 |
| | 浜崎千英子 |
| | 小林 昌子 |
| 編集協力 | 青柳 昌行 |
| | 林 大紋 |
| | 岩谷 洋一 |
| | 信博 徳久 |
| | 三井 隆弘 |
| | 下田 春彦 |
| | 仁 哲也 |
| | 美村 孝之 |
| | 萩野 和子 |
| | 藤田 雅之 |
| | 野口 豊 |
| 制作協力 | スタジオB4 |
| | 内山 泰秀 |
| | 佐藤 卓 |
| | 樋口 陽子 |
| | 安田 穂 |
| アメリカ在住 | トム・ランドルフ |
| フォトグラフ | 水科 人士 |
| イラスト | 八木澤芳彦 |
| | 桜 玉吉 |
| | 桜沢エリカ |
| | もろが 卓 |
| | 及川 達郎 |
| | 岩村 実樹 |
| | なかのたかし |
| | 水口 幸広 |
| | 望月 明 |

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし、会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折には、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン
 2月号は **1月8日発売!** 予価 **450円**

統合化ソフトが完成領域へ。

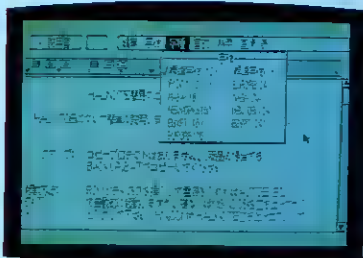
「遊ぶ」から「創る」「描く」「活用する」へ。

MSXの新たな可能性と利用範囲を広げて好評の統合化ソフト「HALNOTE」に表計算・グラフ機能の「GCALC」が加わり、いよいよ完成領域に達しました。

ビジネスに、パーソナルユースに、多彩な機能の連携プレーで、大きなパワーを発揮します。

一歩進んだ文書作成に力を発揮。連文節変換、JIS第2水準、作図機能の本格装備。

日本語ワードプロセッサ



連文節変換(2文節最長一致法)ができ、JIS第2水準標準装備の本格的な機能を満載。入力、ひらがな、カタカナ、ローマ字対応で、文字サイズ10種類、字体は6種類。すべての編集機能は、メニューやアイコンを使ってマウスで選ぶだけの簡単操作。また、作図機能によって文書中に絵や図を書き込むことも自由にできます。

●日本語ワープロはHALNOTE 3点セット 29,800円に含まれています。

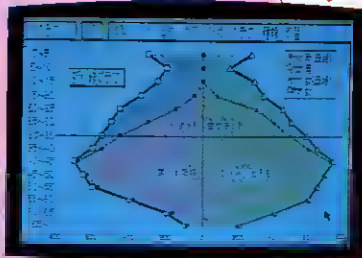
表計算を瞬時にグラフに変換。漢字使用可能、豊富な関数式の充実機能。

表計算プロセッサ GCALC ジーカルク

横は32項目、縦は128項目までの数値データを計算できる表計算機能と、そのデータをたちどころに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフに変換できる自動グラフ作成機能。入力は漢字変換が利用でき、グラフにはコメントを入れられます。

また、関数式の定義も可能で高度な計算が行なえます。

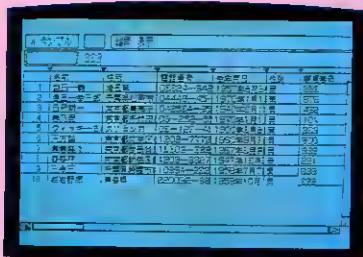
●オプション(表計算ソフト)GCALC (ジーカルク)……HNS-104・14,800円



近日
発売

情報管理も思いのまま。カード形式で自分だけのデータベースができあがる。

カード型データベースソフト GCARD ジーカード



住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献整理など、自分だけのデータベースづくりに使いみちいろいろ。カード形式でデータの整理、記録、検索、50音順・昇・降順のソーティングが自由自在にできます。すべての操作がアイコンによるメニュー選択の手軽さで、タック印刷も可能です。

●オプション(データベース作成ソフト) GCARD(ジーカード) HNS-103・12,800円

新発売

HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE(ニュートラックボール コボウス)」が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。

HTB-60・14,800円

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。未登録の方は、至急ユーザー登録してください。よろしくお願いいたします。

*MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」©テグレット技術開発

株式会社 HALNOTE 研究所

〒101 東京都千代田区神田湊田町2-6-50S 85ビル5F TEL. 03-252-5561



MSX2 用統合化ソフト

HALNOTE

HALNOTEカードリッジ ROM 日本語ワードプロセッサ + 図形プロセッサ 3.5・2DDFD

HNS-100 3点セット 29,800円

(HALNOTEの基本機能)

デスクトップバインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール。



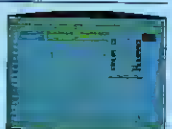
図形プロセッサ



方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く。編集も自在な強力ドラローイング機能。

デスクアクセサリ

カレンダー(スケジューラー)、時計、メモ用紙、電話帳などがアプリケーションソフト動作中でも利用できます。

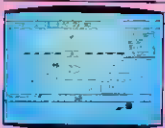


日本語ワードプロセッサ

(アプリケーションソフト)

ネットワークへの参加や、図形データの通信が楽しめる。

図形通信プロセッサ Gterm (ジーターム)

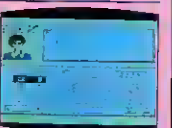


●オプション(パソコン通信用ソフト) 図形通信プロセッサ Gterm(ジーターム) HNS-101 ……10,000円

*このソフトを使うにはモデムカードリッジが必要です。ビジネスから個人用まで。欲しい文書が自動的にできあがる。

代筆プロセッサ“直子の代筆”

●オプション(簡単操作の文書作成ソフト) 代筆プロセッサ“直子の代筆” HNS-102 ……8,800円



GCALC(ジーカルク)

GCARD(ジーカード)

*アプリケーションソフトを使うにはHALNOTEカードリッジが必要です。

